GAME-SHOW

PC'LER İÇİN AYLIK OYUN DERGİSİ MART 1996 SAYI:13 80.000 TL (KDV DAHİL)

İNANILMAZ, ARTIK BİZ DE 1 YAŞINDAYIZ!!!

CIVNET

ROMANCE 4

ACTUA SOCCER

THIS MEANS WAR!

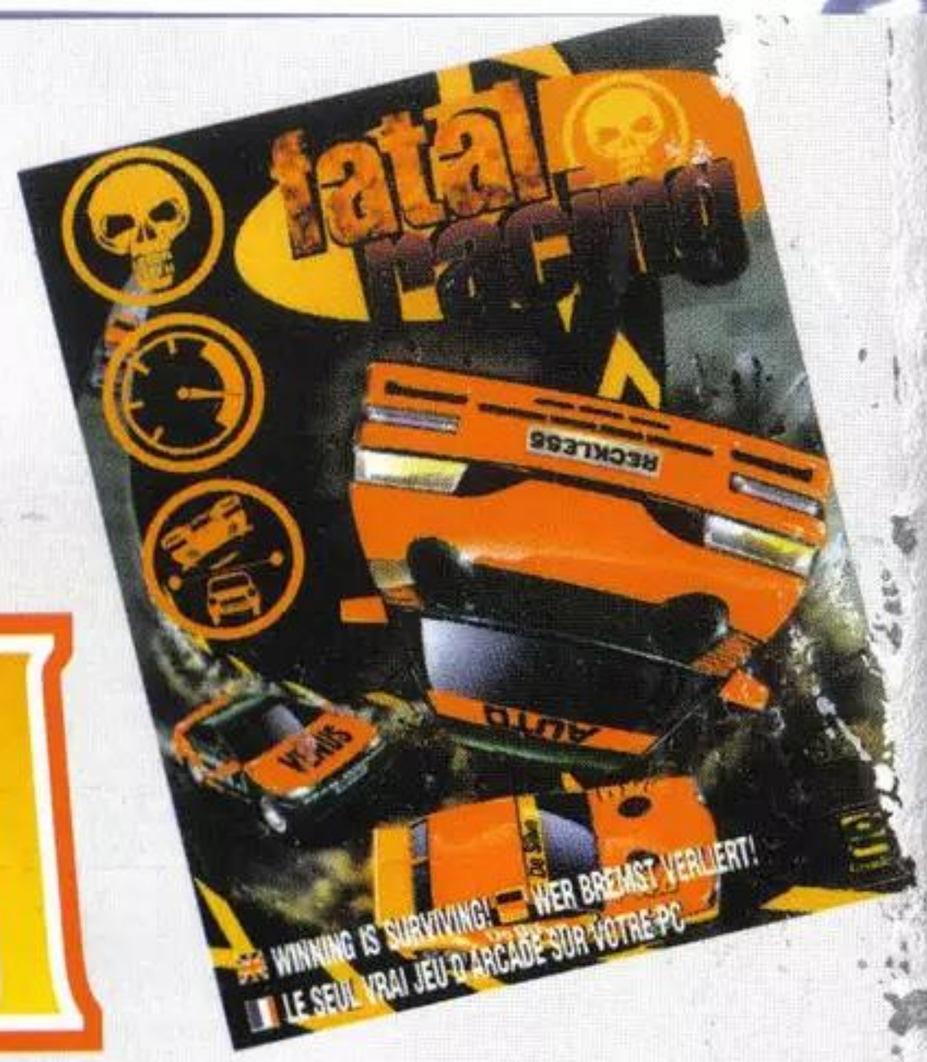
TEKWAR

OYUN TEKNOLOJISININ GELDIĞI EN SON NOKTA

GABRIEL KNIGHT 2

MAC CELEBİ'DEN SEYAHATNAME

ORJİNAL CD-ROM ARAYANLARA



REBEL ASSAULT 2 - BOX	75 $
FATAL RACING - BOX	57 $
ACTUA SOCCER - BOX	57 $
CRUSADER NO REMORSE - BOX	73 $
11th HOUR - BOX	65 $
THE DIG - BOX	67 $
EF 2000 - BOX	70 $
COMMAND & CONQUER - BOX	66 $
FIFA 96 - BOX	75 $
FADE TO BLACK - BOX	70 $
MORTAL COMBAT 3 - BOX	70 $
NEED FOR SPEED - BOX	70 $
POLICE QUEST V:SWAT - BOX	60 $
WARCRAFT 2 - BOX	60 $
UNDER A KILLING MOON - BOX	50 $
INDI CAR RACING 2 - BOX	55 $
GABRIEL KNIGHT 2 - BOX	70 $
WING COMMANDER IV - BOX	70 $
CHRONOMASTER - BOX	65 $
ICE & FIRE - BOX	43 $
LAST BOUNTY HUNTER - BOX	32 $
NBA LIVE 95 - BOX	50 $
NBA LIVE 96 - BOX	75 $
SHIVERS - BOX	60 $
CYBEMAGE - BOX	65 $
CEASAR 2 - BOX	55 $
SVE 27 FLANKER - BOX	60 $
WAR HAMMER - BOX	60 $
THE RIDDLE OF MASTER LU - BOX	65 $
DUNGEON MASTER 2	52 $

500 Ü AŞKIN ÇEŞİDİYLE

ROMANTIC

BİLGİSAYAR ve CD-ROM ÜRÜNLERİ

Arşivimiz Her Hafta Tam 2 GB. Büyüyor!

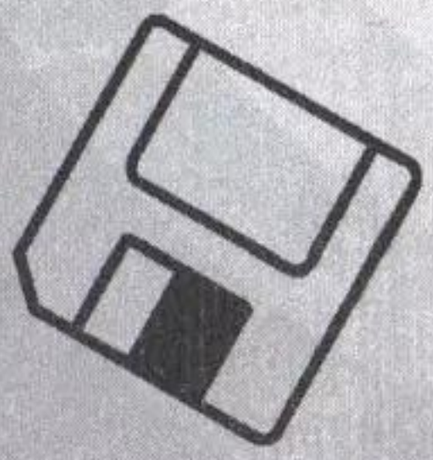
KU

→→→ N

EN SON OYUNLAR,
UCUZ BİLGİSAYARLAR

T

ve UCUZ UPGRADE,
CD ÇEKİMİ...



AY

BİLGİSAYAR

Pazaryeri Sok. No:27/b Fatih / İST.
TEL: 0 212 523 80 67

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
MERT TOPÇU

Halkla İlişkiler ve Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Onur Özgür, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş

Film Çıkış
Diacan

Matbaa:
Şan Ofset

Genel Dağıtım:
YAY-SAT A.Ş.

Yazışma Adresi:
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok. Mutlu Han 16/14 80690 Beşiktaş, Istanbul
Tel:
(212) 227 43 16
(212) 227 43 17

Fax:
(212) 259 07 91

E-Mail:
Semsi@Superonline.com

NOT:
- Beyfendi lütfen peşimi bırakırmısınız, mahallemize geldik.
- ...
- Beyfendi, bakın, lütfen çekin elinizi, benim abim Türkiye Judo şampiyonudur...
- Hanfendi, siz beni kesinlikle beni yanlış anladınız. Kötü bir niyetim yoktu, sadece size şey demek istedim, yan, şunu, GAMESHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları GAMESHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir.

TEKWAR

Anlaşılan gelecekte de yeni birşey yok, yineDoom tipi oyunlar oynamaya devam ediyor olacağız.

12

ROMANCE4

Meşhur krallar hala kozlarını paylaşamadılar. Koei çok tutulan stratejinin yenisini yapmaya devam ediyor.

14

FRANKENSTEIN

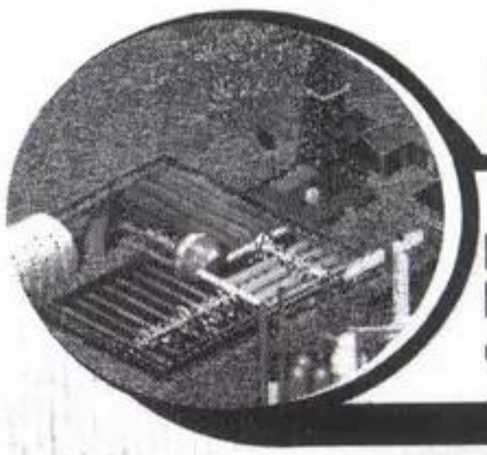
Dr.Frankenstein bir canavar yarattı. İyi mi etti, kötü mü etti hep beraber göreceğiz bakalım.

18

ACTUA SOCCER

Futbol oyunlarının usta yazarı Mert Topçu 'Fifa'96 mı Actua Soccer mı?' sorusuna cevap veriyor.

22



THIS MANS WAR!

Bir gün bir savaş çıkacak, hepimiz öleceğiz, bari şimdi bunu konu alan bir oyun oynayıp tadını çıkaralım.

24

Çok, çok, ama çok özel EMİNİM BUNILARI BİLMİYORDUNUZ

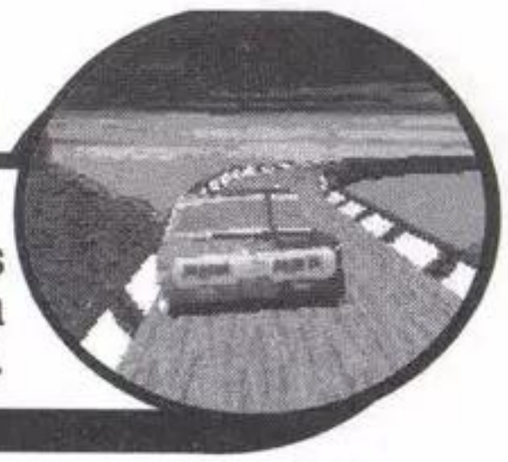
MEG: Emin'in her gün haberlerde gördüğünüz trafik canavarının ta kendisi olduğunu ve şu anda bu konuda tedavi gördüğünü.

MAC: Adanç'ın bundan 6 sene önce ruhunu şeytana sattığını ve o günden beri iyi yazı yazıp başka hiçbir işe yaramadığını....

ENGİN ABLA: Canım Ablamızın zevk, eğlence ve günah dolu bir hayat sürdüğünü ve bu derdin herhangi bir tedavisi olmadığını...

ÖZGÜR&ONUR: Askere gidip bu kadar süre sevdiklerinden ve normal hayattan uzak kalmanın insanı çıldırtacak kadar zor olduğunu...

ZONE RAIDERS



Hız öldürür, süründürür ama en azından kös kös oturmaktan çok daha fazla eğlencelidir.

28

CIVNET

Gelmiş geçmiş en güzel oyunlardan biri bu kez network versiyonu ve yeni grafiklerle karşınızda.

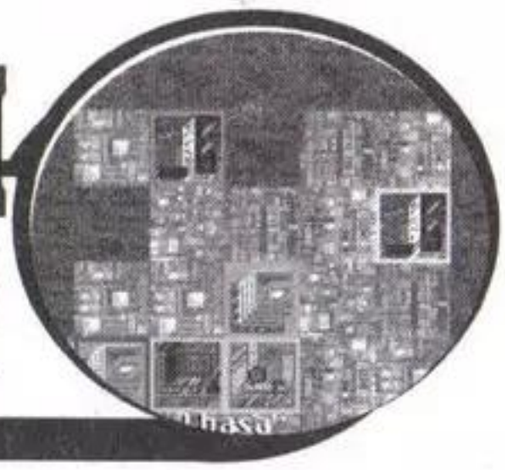
30

LAURA BOW 2

Klasik arıyorsanız, Sierra'nın bu eski ve güzel oyunu sizi fazlasıyla memnun edebilir.

34

CAPITALISM



Her işin başı para ama önce parayı kazanmayı öğrenmek lazım. Bu oyun size çok şey öğretebilir.

38

GABRIEL KNIGHT 2

Sonunda harcadığınız CD'lere (tam altı tane) değecek süper mi süper bir adventure.

42

Türkiye çapında yayın yapmamızın ardından bir ay geçti. Bir ay boyunca dergimizi beğendiklerini, bize telefon, fax veya mektupla bildiren okuyucularımıza çok teşekkür ediyoruz. Biz ilk günkü şevk ve azmimizi kaybetmeden, doğru bildiğimiz bu yolda ilerlemeye devam ediyoruz.

Aslında bu tip editör yazılarını birçok defa okumuşsunuzdur ama şimdi okuduğunuz inanın en samimisi. Biz sizlerin desteği ile daha ileri noktalara geleceğimize inanıyoruz. Siz de eleştirilerinizi bize söylemekten lütfen kaçınmayın. Gönderdiğiniz bütün mektup ve faxlar mutlaka okunup değerlendiriliyor.

Şimdi biraz da geçen aydan bahsedelim. Herşeyden önce 'Aybaşına beş gün kala' verdiğimiz filmleri, üç gün içinde basıp, dergiyi yetiştiren Tamer ve Turgay Abi'ye teşekkür ediyor ve 'Bize yaptığınız iyilikleri unutmayacağız' diyoruz. Daha sonra da aldığımız 7000 dergiyi bizimle beraber bir gecede poşetleyen arkadaşlarımıza meyve tabağı gönderiyoruz, üzeri açık çeklerle süslü. Onlar olmasaydı ne yapardık bilmiyorum. Yok, aslında biliyorum. Birşey yapamazdık çünkü Game-Show falan olmazdı. Hepsine sonsuz teşekkürler. Sonuç olarak teslim etmemiz gereken süreden 10 dakika önce, Yay-Sat'a dergileri teslim ettikten sonra tam rahatladık sanıyorken bu sayının hazırlanması derdine düştük. Birbirini kovalayan yorucu, yorucu olduğu kadar zevkli günlerden sonra bir defa daha yeni bir dergi ile karşınızdayız.

Evet, bizim icin aylar hafta, haftalar da gün gibi gelip geçiyor. Ve biz bu zaman içinde Game-Show'u hep daha ileriye götürmeye çalışıyoruz. Tabii ki sizin desteğinizle... Fotokopi olarak 100 tane bastığımız ilk sayıdan bu yana tam bir sene geçti ve biz bir yaşındayız. Okuyucu ile kurduğumuz sıcak ilişkiyi biz hep sürdüreceğiz, siz de bizi desklemeye, bize güvenmeye, bizi sevmeye devam edin. Geçen ay da dediğimiz gibi pişman olmayacaksınız.

M.Emin GÜR

SERKAN: Saray soytarısı gibi görünen Serkan Laylom'un aslında çok ince ruhlu, şairimsi bir insan olduğunu. Ha ha ho ho ho ho ho hi ha!'....

ŞAHİN: Deli dolı olmasına rağmen onun kadir bilen, cross-over dinleyen, bir de utanmadan kayak yapan biri olduğunu.

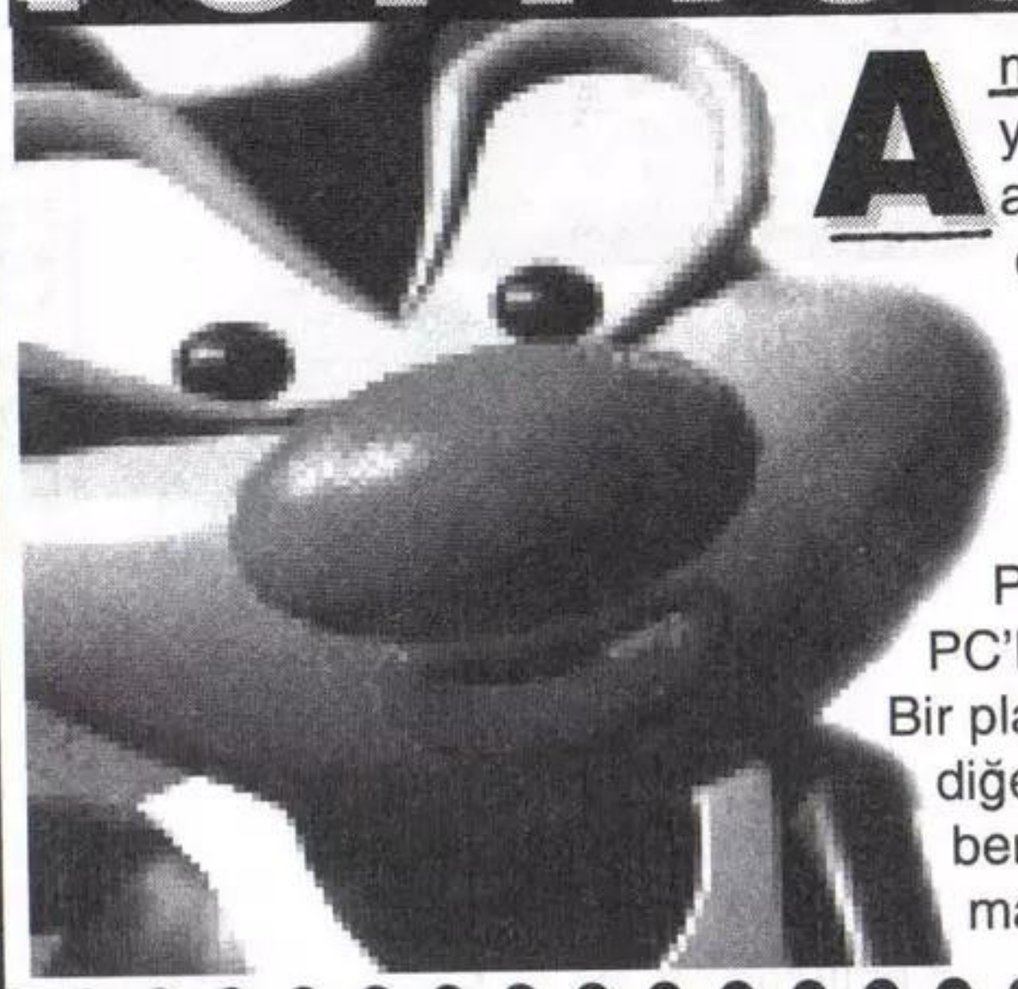
MERT: NASA'nın şu anda onun için otomatik içeri çekile bilen ve kontrol edilebilen bir uçkur araştırmaları yaptığını (mecburen)...

TİMUR: Karşiki dağları onun yaratmadığını anladığında kısa bir süre bunalım geçirdiğini ama sonunda kurtulduğunu.

the Conquest of the New World

Amerikalıların bütün kıtayı kızılderilerin elinden nasıl birkaç boncuk karşılığı aldığı duymuşsunuzdur herhalde. Duymadıysanız da şimdi bu kanlı, karışık, kalleş dönemi bütün detaylarıyla yaşama şansınız var. İlk geminin direğindeki denizcinin 'Kara göründü!!!!' diye bağırdığı andan kıtanın bilumum Avrupa ülkeleri arasında bölüşülmesine kadar geçen her anı konu alan The Conquest of the New World şu sıralarda hazır olmak üzere.

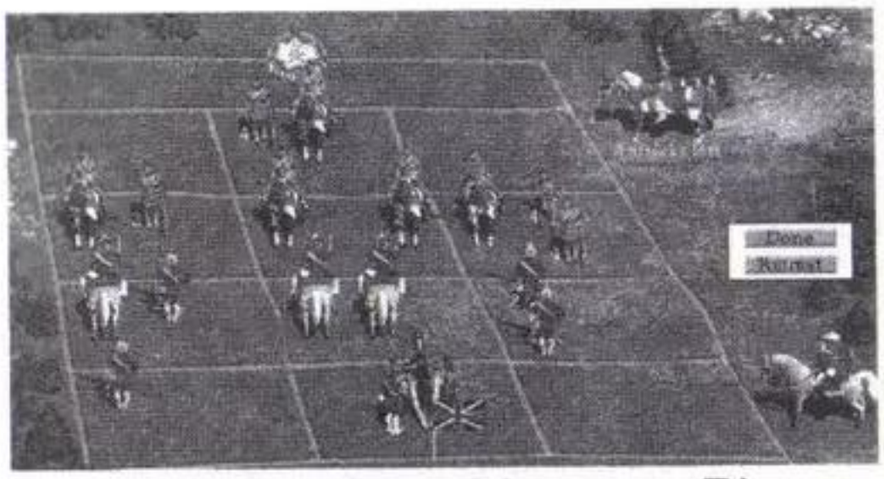
PUTTYSQUAD



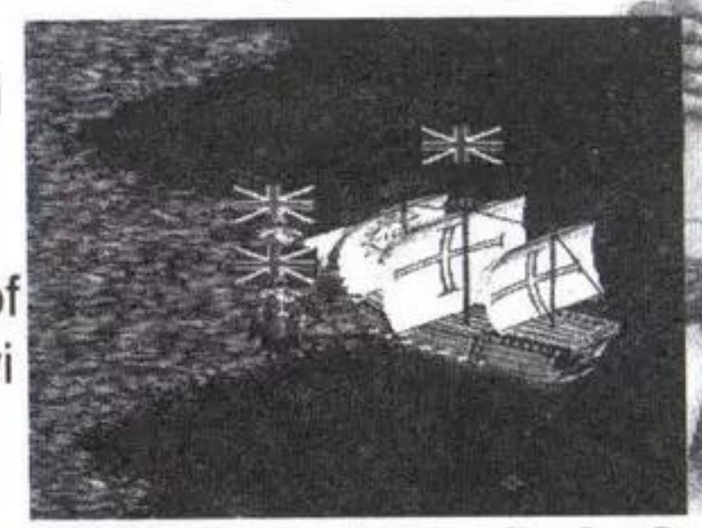
Amiga hasta yatağında yatarken ve bir dolu akbaba başında dolanırken System 3'ün cesur bir kararla çıkarmaya karar verdiği son oyunlardan biri olan Putty Squad sonunda PC'lere de konuk oluyor. Bir platform oyunu diğerine benzemeye mahkumdur

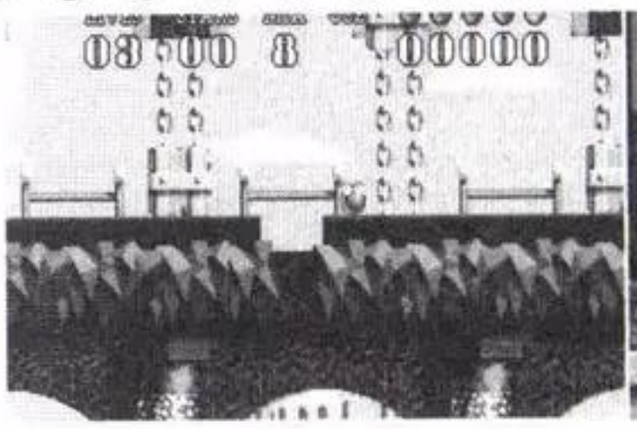
CREATION

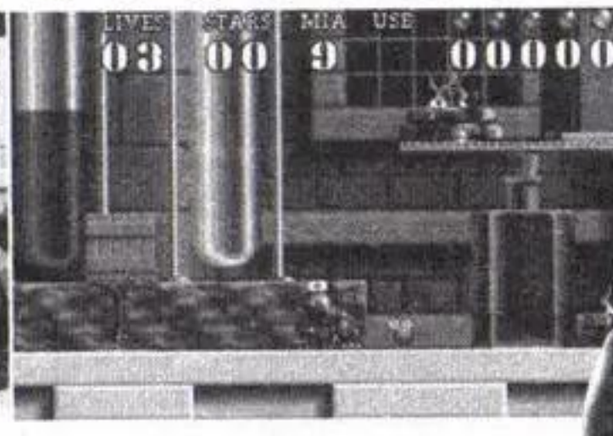
Bir görüşe göre hayat denizlerde başladı. Bir başka görüşe göre de Haliç'in altında inanılmaz büyüklükte bir hazine yatıyor. Bullfrog'a göre ise dünya yakın gelecekte dehşet bir denizaltı mücadelesi ve araştırma yarışına sahne olacak. Sizin göreviniz teknolojinin en son nimetleriyle



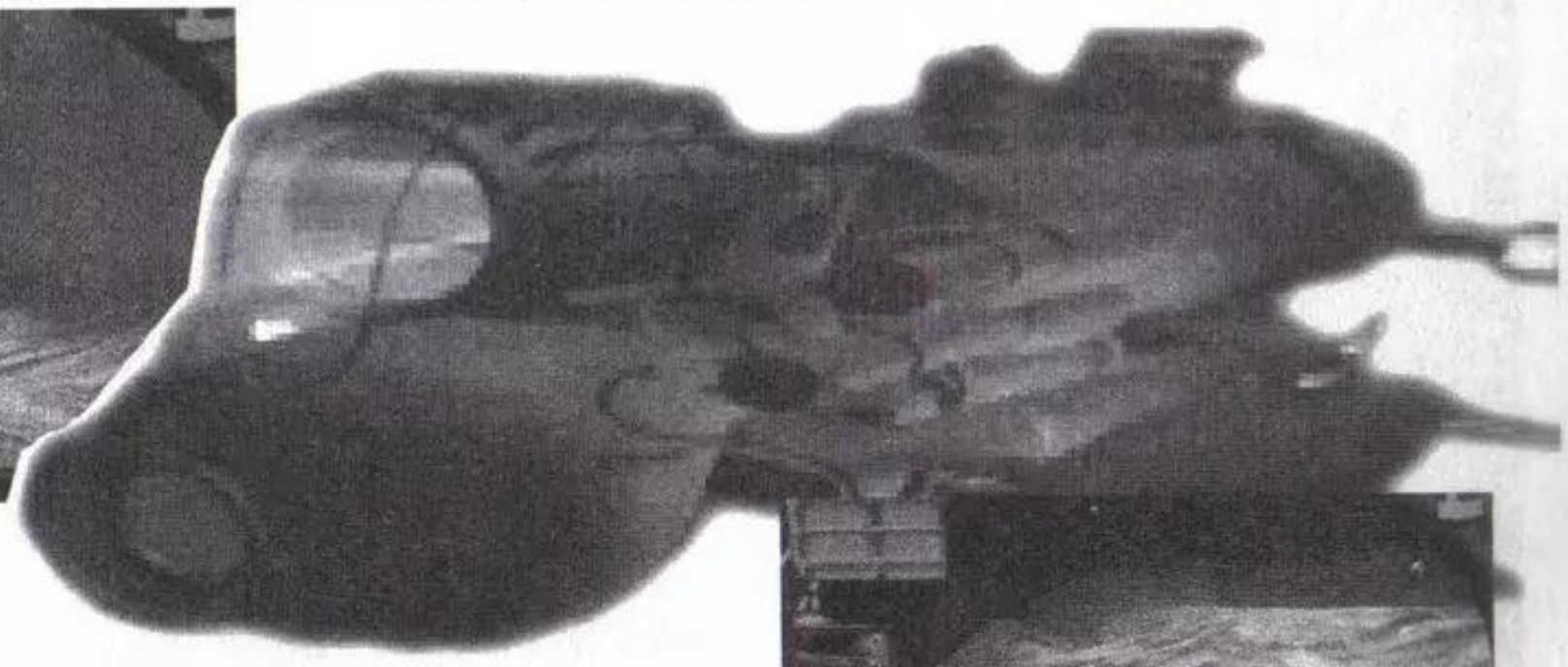
Colonization'la olan bariz konu benzerliğini bir yana bırakırsanız sınırsız zoom'lu Populous'umsu yeni yüksek çözünürlük grafik tekniğiyle Conquest strateji oyunlarını süsülü sevenlerin anında hastası olacakları bir oyun. Biraz satrançı andıran savaş bölümlerine ise kimileri bayılayacak, kimileri de (mesela bakınız ben) nefret edecek. Belki Çelik Bilek'in maceraları kadar renkli değil ama Interplay firmasının herzamanki kalitesi ve öldürülecek bir dolu kızılderiliyle The Conquest of the New World son zamanların en iyi strateji oyunlarından biri olmaya aday.



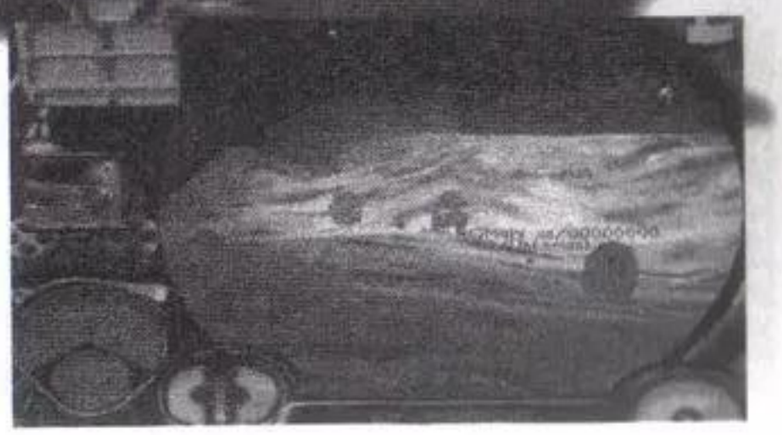




kuralına delik açma amaçlı Putty Squad daha açılış ekranındaki kaliteli 3 boyutlu demosuyla dikkat çekmeye başlıyor. Garip bir morph yeteneğine sahip mavi sakızımsı yaratık (dostlar arasında Putty oluyor) can dostu kediyi kurtarmak için bir dolu tombalak askere karşı amansız bir mücadeleye başlıyor (bana ne kızıyorsunuz, bu saçma senaryoları ben mi yazıyorum sanki). Hareket arayanlar ve özellikle Alaaddin oynamaktan sıkılanlar az biraz beklesinler Putty Squad bugün yarın burdadır.

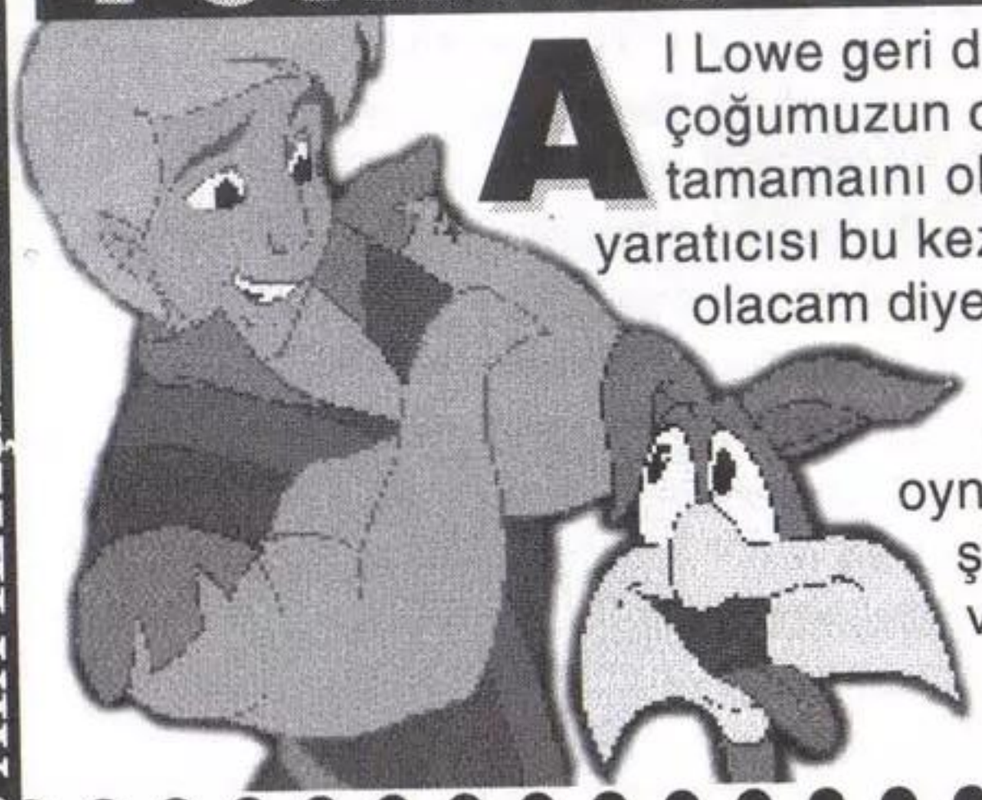


donatılmış denizaltınızda rakiplerinizi kollarken dünyayı içine düştüğü durumdan kurtaracak bilimsel bulguları araştırmak olacak. Ona bakarsanız şu anda kısa bir demosu hazır olan Creation da bir iki ay içinde hazır olacak.



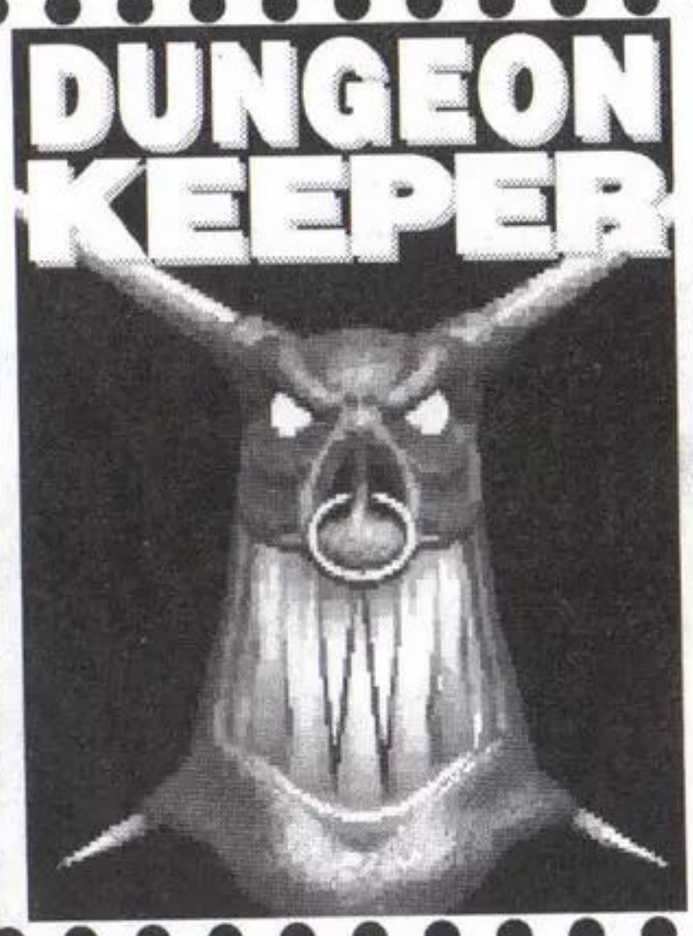
YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

TORIN'S PASSAGE



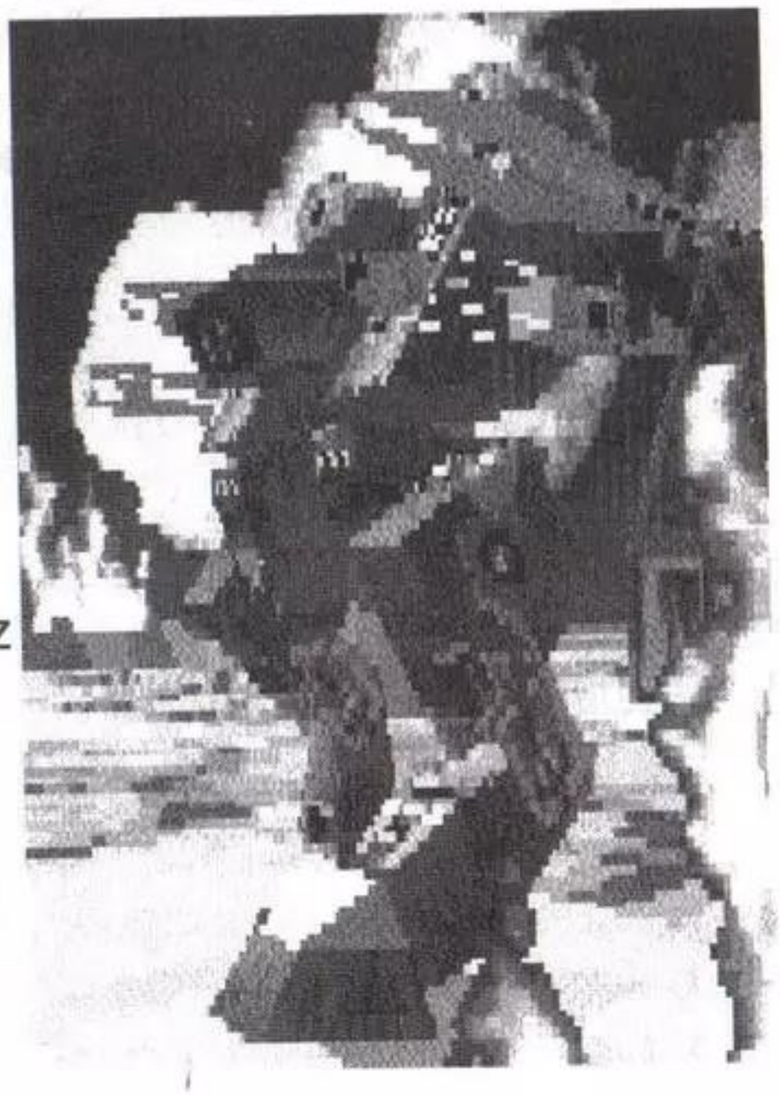
Al Lowe geri döndü. Zamanında çoğumuzun cinsel hayatının tamamaını oluşturan Larry Serisi'nin yaratıcısı bu kez tamamen farklı, şirin olacam diye taklalar atan, Torin's Passage'ın başına geçmiş. Kıng's Quest oynayanlar bilirler, Sierra şirin oyun yapmaya karar verince göz çıkarmadan duramaz. Bu durum Torin's Passage için de

DUNGEON KEEPER



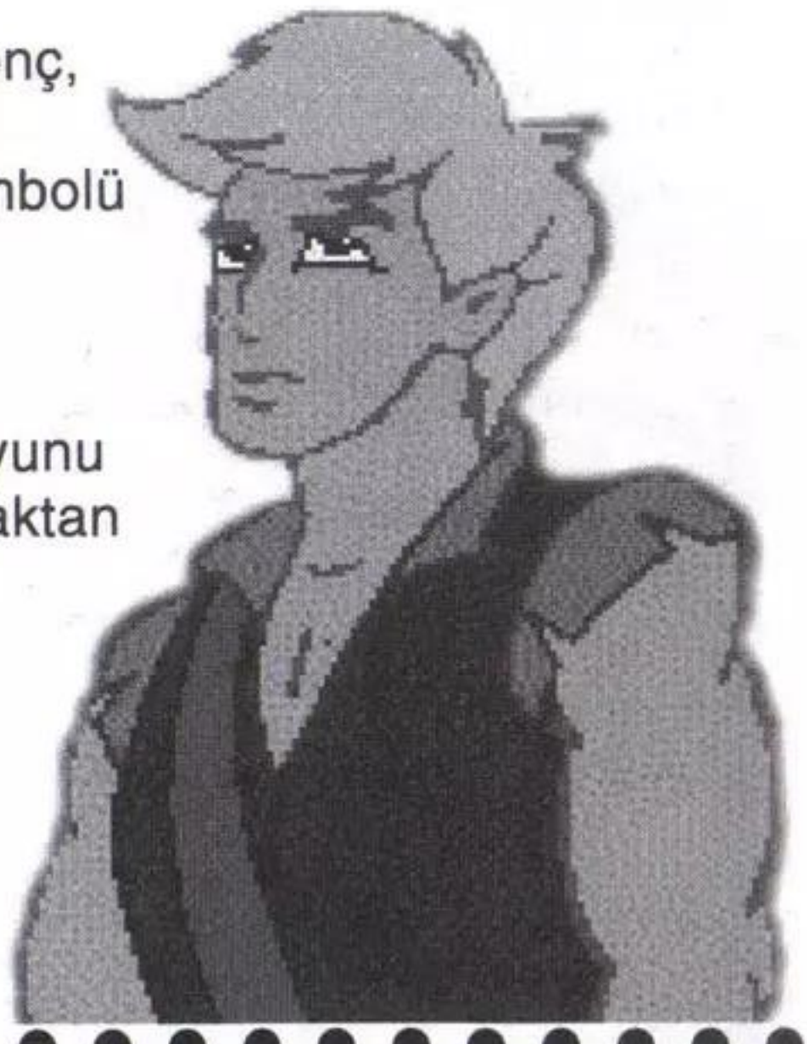
FRP oynarken yeni bir dungeon'a girdiğinizde merak etmezmisiniz buraları kim düzenliyor, bu canavarların paralarını kim veriyor, temizliğinden kim sorumlu falan diye? Herhalde etmezsiniz ama öğrenme fırsatı ayağınıza geldi. Yaratıcı firma Bullfrog'un yeni oyunu Dungeon Keeper'da böylesine kötü niyetli, kara kalpli bir büyücünün rolünü üstleniyorsunuz. Amacınız elinizdeki mana güzünü en ekonomik şekilde kullanarak dungeon'ınıza gelmeye cesaret eden kahramanları

EARTHSIEGE2

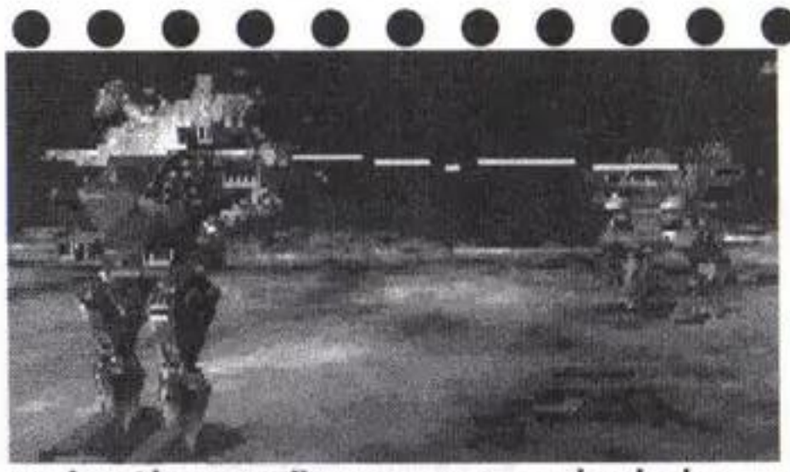


Mech savaşlarını sever misiniz? Eveeet. Kendi Mech'inize atlayıp amansız bir mücadeleye girmek istermisiniz? Eveeet. Pentium'unuz var mı? Hayıiir. 16 MB Ram'ınız var mı? Hayıiir. O zaman Earthsiege2'de de hiç şansınız yok. İstediğiniz kadar ağlayın zırlayın, en hızlısından bir Pentium sistemi kurmadan robor savaşları oyunlarının en iyisini oynayamacaksınız. Muhteşen texture'ları, yeni

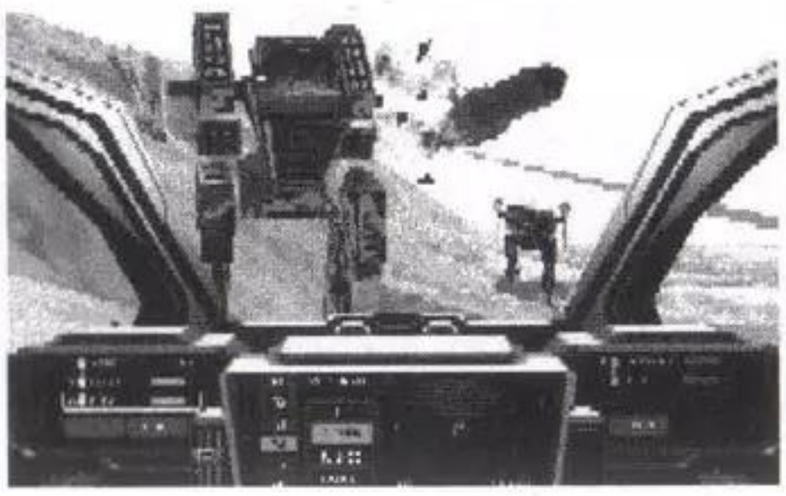
geçerli. Sarı saçlı sağlıklı bir genç, yanında nedense konuşabilen, tavşan kedi karışımı şirinlik sembolü hayvanı, kötü kaka büyücü ve kaçırılan prenses. Herhalde anlamışsınızdır, gayet sıradan senaryo ve klişelerle dolu bu oyunu frizbi olmaktan (CD'de de) olmaktan kurtaran tek şey uzun çabalar gerektirdiği belli olan Disneyvarimsi grafik ve animasyonları. Bunca zaman sessiz kaldıktan sonra bunu senden beklemezdim... Ayıp ettin be Al...



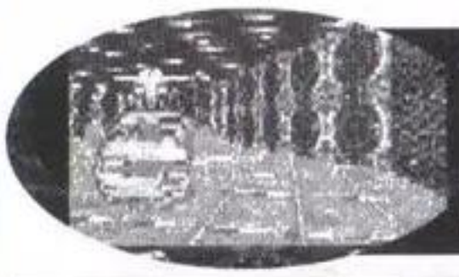
hayatlarından bezdirmek. Hangi canavarların nerelerde duracağına, hangi tuzakların kurulacağına hep siz karar veriyordunuz. Real-time oynanan ve inanılmaz (inanın diye bir daha söylüyorum) inanılmaz 3D grafiklere sahip olan Dungeon Keeper, bittiği zaman Bullfrog'un piyasanın en iyi firmalarından biri olduğunu bir kez daha ispat edecek gibi görünüyor.



robotları göremeyeceksiniz. Çünkü Earthsiege2'yi hakkını vererek oynamak ve SVGA grafiklerin tadını çıkarmak için böyle bir alete ihtiyacınız var.Tüh.



NEWS*fax*

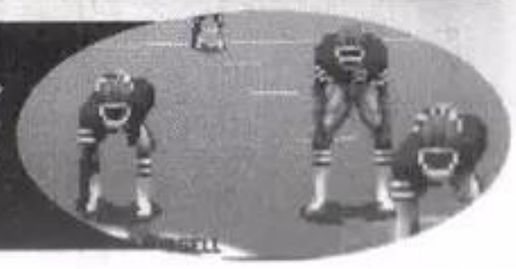


ICE&FIRE, Doom gibin oyunlara doymayanlara gelecekte geçen bir senaryo sunuyor. En göze çarpan özelliği bazı düşmanların ateş, bazı düşmanların da buz füzeleriyle ölmesi.

Gençken saatlerce Atari'de Hero, Space Invaders oynadıysanız **Activision**'nın yeni oyun pack'i **ATARI COLLECTION'**ı kaçırmayın ve nostaljinin tadına varın.

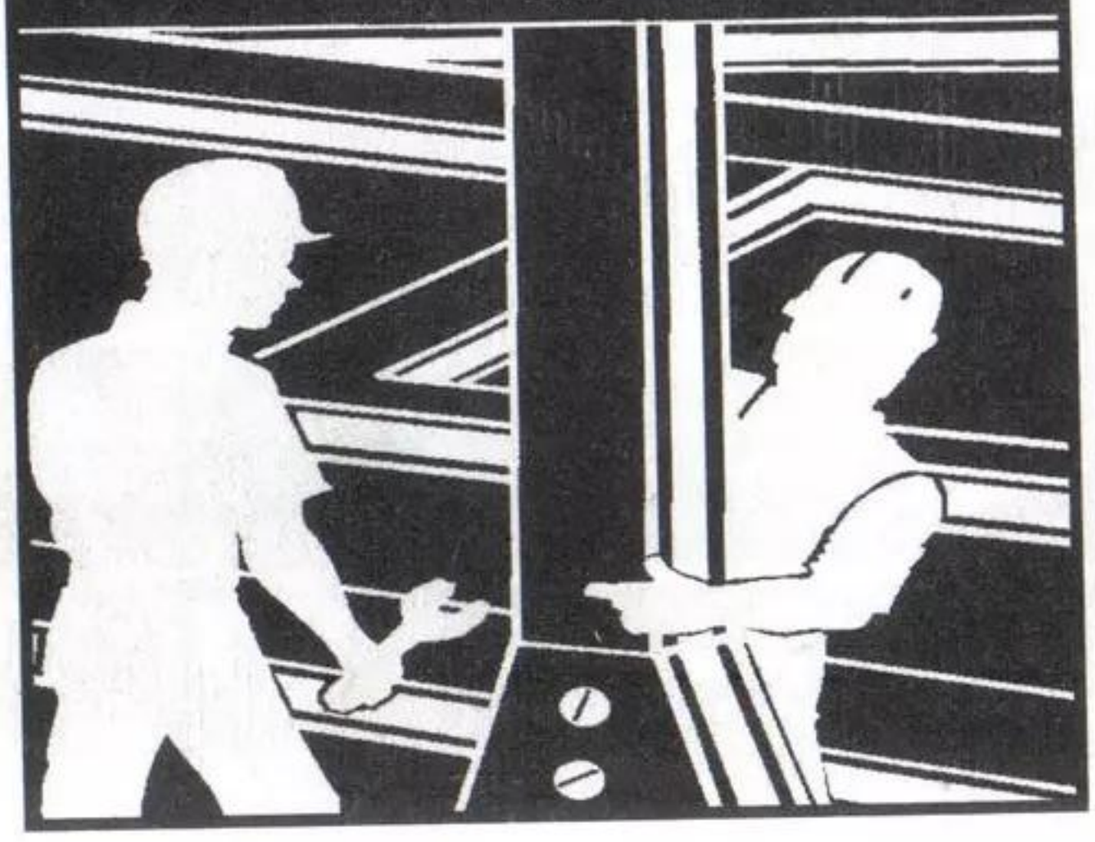
Sierra'nın çok fena şekilde Master of Orion'u andıran yeni uzay stratejisi **SPACE BUCKS** Win95 altında oynanacak derin ve karmaşık bir strateji arayanları memnun edebilir.

Spor oyunları devrimi hızla sürüyor. FIFA ve NHL'96'nın hemen ardından **UNNECESSARY ROUGHNESS'96** yeni teknolojinin nimetlerini Ameikan futboluna getiriyor.



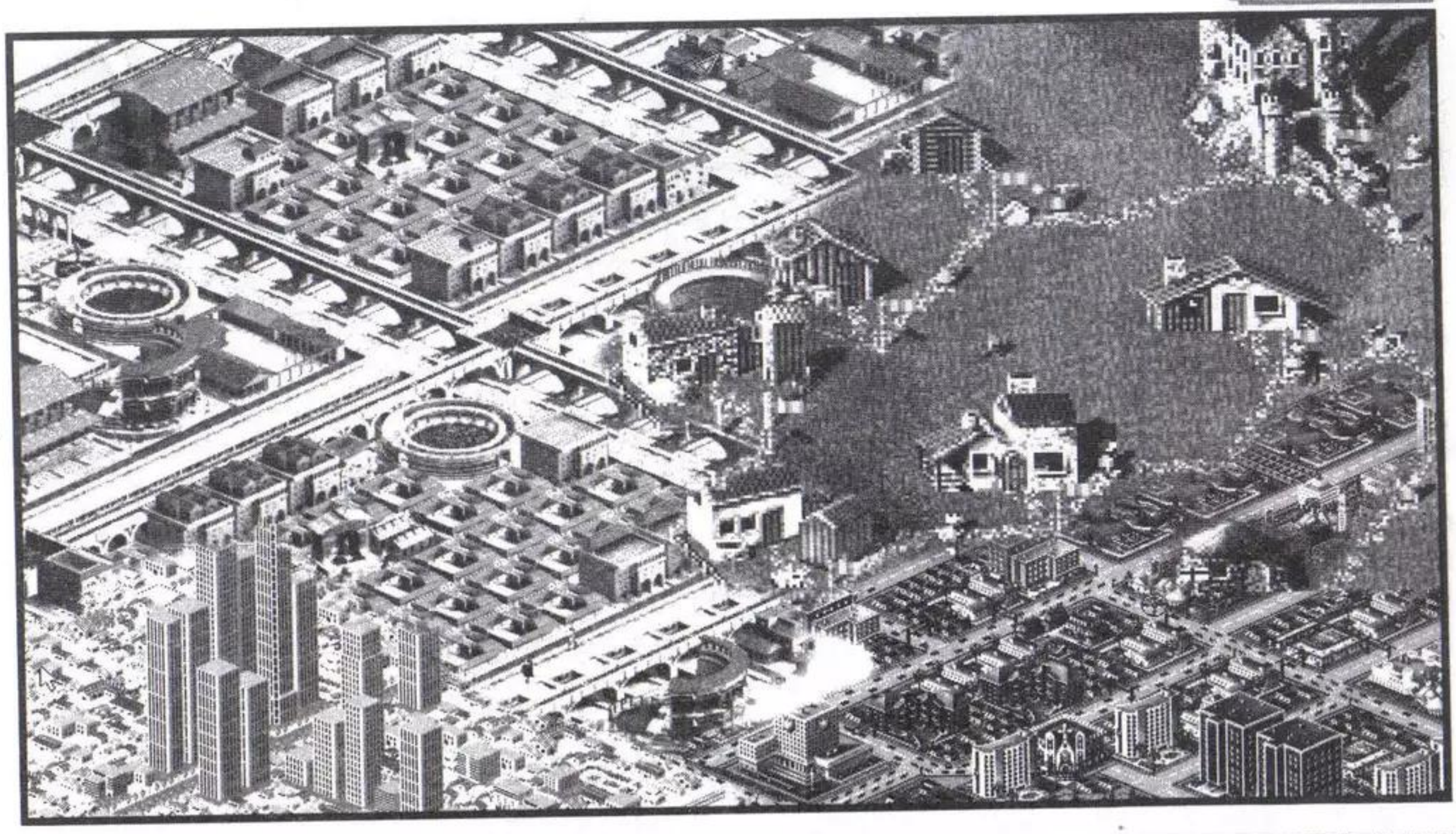
Hava sıcak mı sıcak (klasik seçmece girişi), ama bu bildiğiniz sıcaklarda değil, Emin'le oturmuşuz, etrafımızda volkanlar patlıyor, dinazorlar bağırıyor, kısacası bir karmaşadır almış gidiyor. Ben oturmuşum mızrağımın ucuna bağladığım taşı yontuyorum (yontma taş devri), Emin de biraz geride bulduğu kare şeklindeki taşları parlatıyor (cilalı taş devri). Bir ara garip bir çığlık atıp yanıma geliyor, heyecanlı heyecanlı 'Umgunah magarıh dah dah ba' yani 'Bak bu taşlar çok ilginç, bunları üst üste koysak, kendimize küçük bir ev yapabiliriz, artık o deli ayının mağrasında kalmak zorunda kalmayız' diyor. Aslında fena fikir değil ama son kez Emin'nin fikrini dinlediğimde kendimizi koca bir volkanın göbeğinde bulmuştuk. O zaman da volkanın ortasında daha kolay ısınacağımızı söylemişti. Onun için bu kez ihtiyatlı davranıyorum ve 'Danguna buh buh cuuuup daba dabah duh' yani 'Bak yine başımızı belaya sokacaksın, istersen önce ava çıkalım, karnım acıktı' diyorum ama çok kararlı görünüyor. Kurtulamıcaz galiba, hemen 'Caaak caak cak guhbah cuhbah cuhunuhab' yani 'Birşey olmaz, ben taşları hazırlarım sen de üst üste koyarsın, ben üretici olurum sen de inşaat müh.....' demeye kalmadan arkamızda devasa karanlık bir bina beliriyor, iki tane insan ötesi amca kapısına üstünde 'İNŞAAT FAKÜLTESİ' yazan bir tabela asmaya başlıyorlar. Aynı amcaların biraz daha irileri beni kollarımdan tutup karanlık binanın böğrüne doğru çekiyorlar. İşte bütün bu inşaat, ev yapmaca, şehir kurmaca maceram böyle başlıyor. Bu ay karanlık binadan kurtulmamım şerefine şehir kurmaca oyunlarına bakıyoruz. Sim City'le başlayan bu tür bakalım nerelere gelmiş.

Murat 'Constructor' ADANÇ

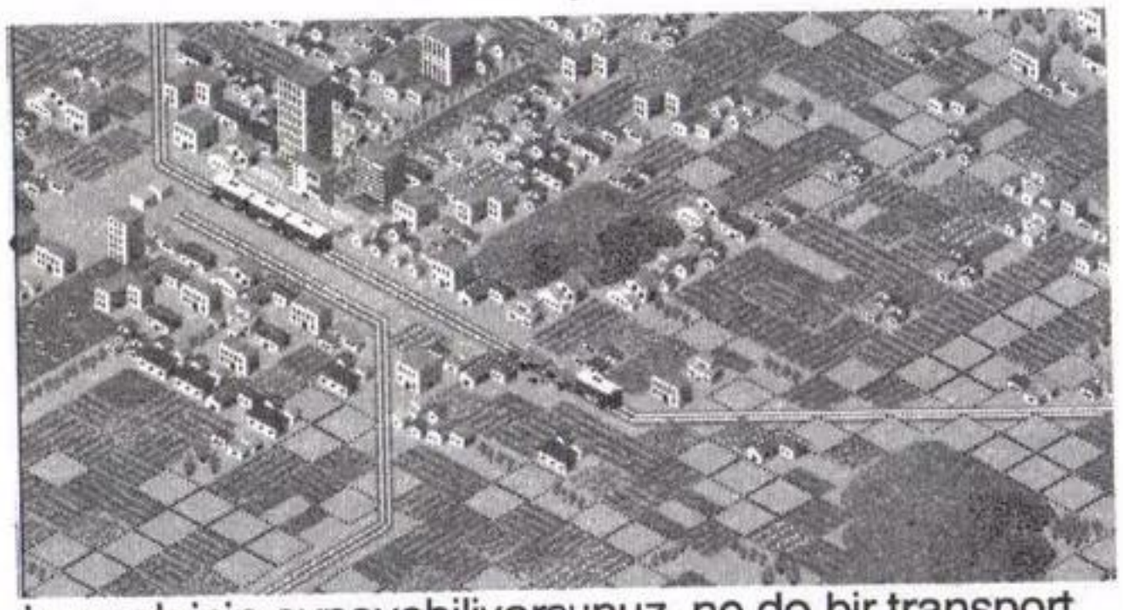


SimCity®

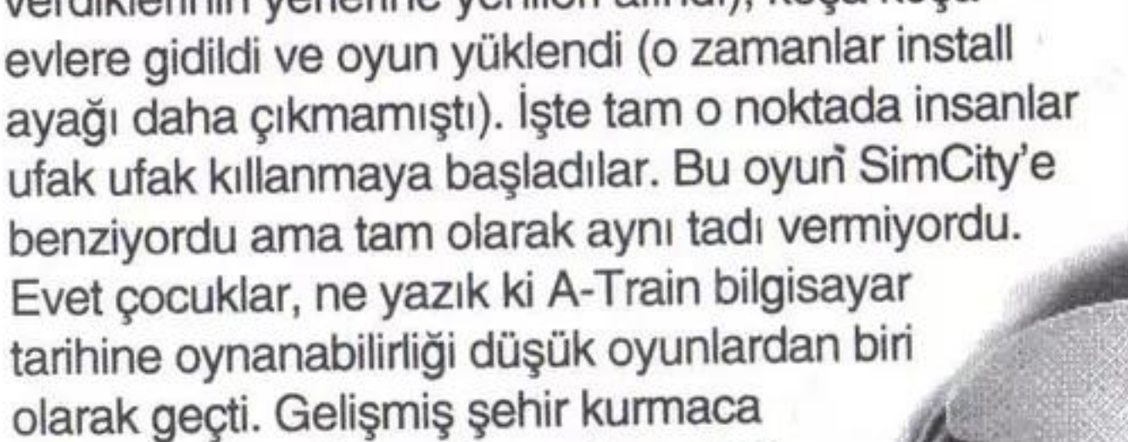
Uzun zaman öncesini (dinazorlar zamanı değil ama yine de eski) hatırlıyorum da, C64'ten Amiga'ya geçtiğim ilk zamanlarda bu oyunun çıkardığı 1MB kartı tantanası, bende yarattığı uyumama, yememe, içmeme, sürekli küçük insanları memnun etmek için stadyum parası biriktirmek,havaalanı yapmak, rating'lerde düşmemek için çırpınmak, kilometrelerce elektrik kablosu çekmek falan. Bu kadar iyi bir konu, bu kadar güzel bir oyun sistemi beni resmen ihya etmişti. Özellikle bu ay konumuzu oluşturan şehir kurmaca tipi oyunların yarattığı o dayanılmaz 'büyüme, gelişme sonra daha da büyüme' hissini ilk kez SimCity'de tattım. Ama o zaman gençtim, saftım. Bugünün oyun bombardımanından kaşarlanmış gençliği benim gibi hisseder mi bilmiyorum. SimCity, Maxis firmasını ihya edip hatırı sayılan firmalardan biri haline getirmesi bir yana bilgisayar sözlüğümüze 'sofware toy' terimini kazandıran ilk oyunlardan biri. Yani yapacağınızı yapmakta, edeceğinizi etmekte, toy'larda diğer oyunların aksine belirli level'lar, belirli hedefler olmadığından tamamen özgürsünüz. Bu özgürlük belki kağıt üzerinde ideal görünebilir ama bence belirli bir süre sonra insanda bir tatminsizlik duygusu yaratıyor. Aynı şehri küçücük bir köyden dev bir metropol haline getirdikten sonra insan oyunda bir yenilik, bir gelişme arıyor (disasters seçeneği insanı kesmiyor açıkçası). Bu büyük dezavantaja rağmen SimCity, tıpkı Lemmings, Tetris, ya da F15 Strike Eagle gibi kendini bilgisayar 'oyuncusu' sayan herkesin en az bir kere görüp, deneyip havasını soluması gereken klasiklerden biri.



A-TRAIN

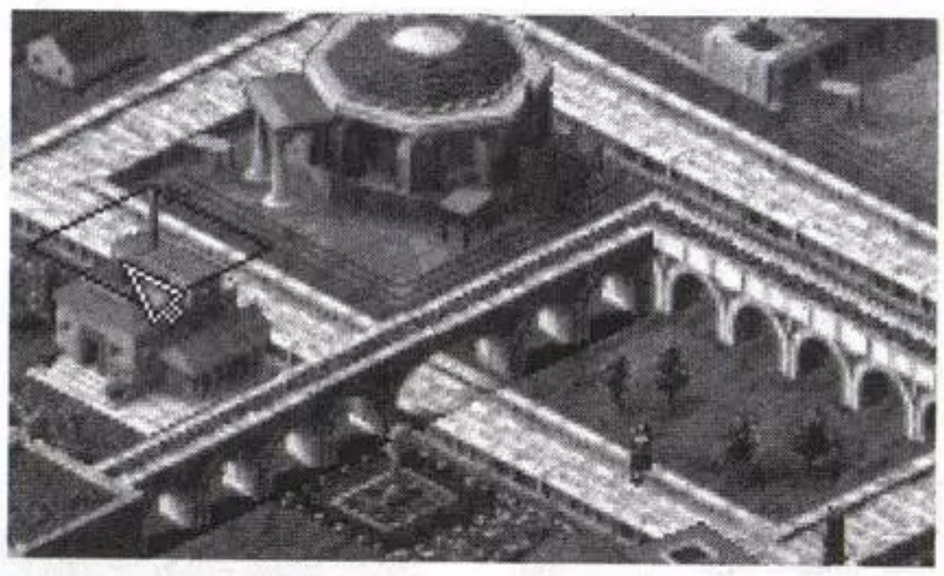


Tarih dersine kaldığımız yerden devam. İnsanlar Simcity oynamaktan yavaş yavaş sıkılmaya başladıkları sıralarda çat kapı A-Train geliverdi (istasyona, ha ho). İlk izlenimler gayet iyiydi. Tıpkı SimCity gibi bina kurma seçeneklerin, kimsenin bir mana veremediği garip bir tren işi ve herşeyden önemlisi o güne kadar görülmemiş güzellikte izometrik oyun grafikleri. Bilgisayarcılara gidildi, diskler çekildi (xcopy'nin kırmızı sekiz verdiklerinin yerlerine yenileri alındı), koşa koşa evlere gidildi ve oyun yüklendi (o zamanlar install ayağı daha çıkmamıştı). İşte tam o noktada insanlar ufak ufak kıllanmaya başladılar. Bu oyun SimCity'e benziyordu ama tam olarak aynı tadı vermiyordu. Evet çocuklar, ne yazık ki A-Train bilgisayar tarihine oynanabilirliği düşük oyunlardan biri olarak geçti. Gelişmiş şehir kurmaca bölümünün sadece ekonomik modeli destekleme amaçlı olması, tren kısmının da mesela bir Railroad Tycoon'daki kadar iyi olmaması A-Train'i iki arada bir derede bırakıveriyor. Yani ne tam olarak şehir kurmak için oynayabiliyorsunuz, ne de bir transport simulasyonu olarak kayda değer bir özelliği var. Bence pas geçin, zaten bugüne kadar dördüncüsünün bile çıkmış olmasına hala bir mana veremem-işimdir.

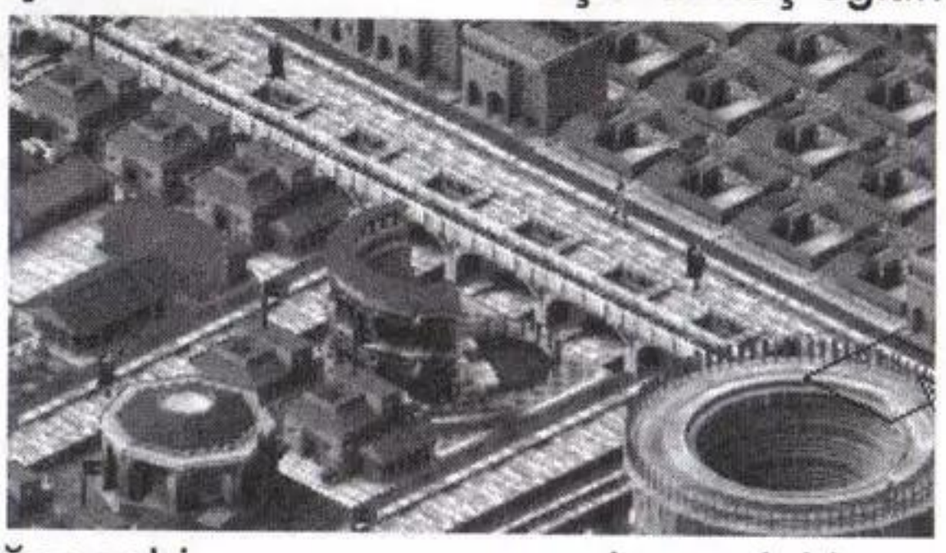


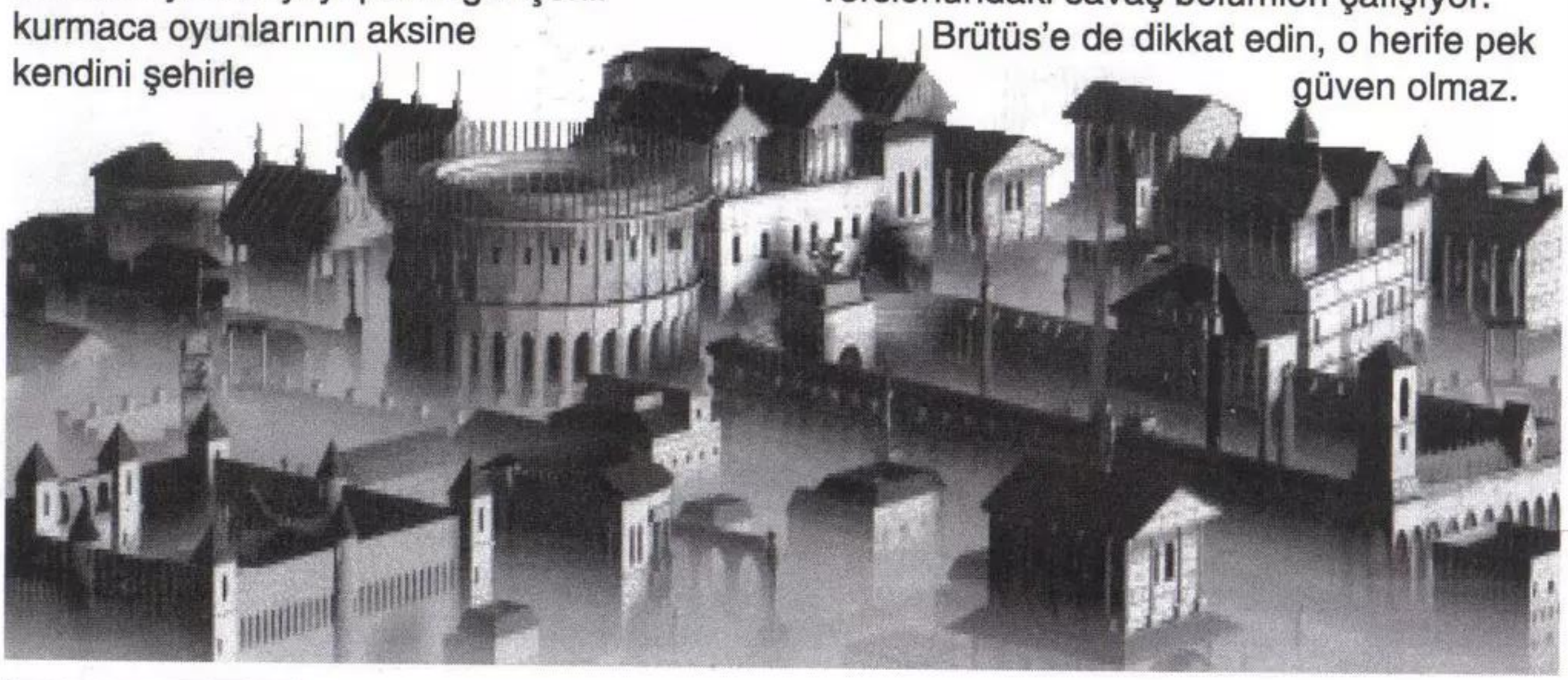
CEASAR2

Size daha önce İmpressions firmasının basiretsizliğinden bahsetmiştim. Hani her zaman en iyi oyun fikirlerini bulup da sonra bu fikirlerden doğru dürüst oyunlar çıkaramamalarını falan. İşte netekim evvel zaman içinde İmpressions Ceasar'da da aynen bunu yaptı ve gayet iyi bir şehir kurmaca oyununu rezil bir interface'le mahvetti. Allah'tan Sierra Ceasar2'yi İmpressions'ın elinden kurtarmış. Roma'lıların tarihte en organize ve gelişmiş yerleşimci millet olduğunu düşünürseniz (karadenizlilerden sonra) onları ve şehir düzenlerini konu alan bir şehir kurmaca oyunun otomatikman başarı şansı olduğunu kabul edersiniz herhalde. Evet, netekim Ceasar2 benim uzun zamandır gördüğüm en iyi şehir kurmaca oyunlarından biri.



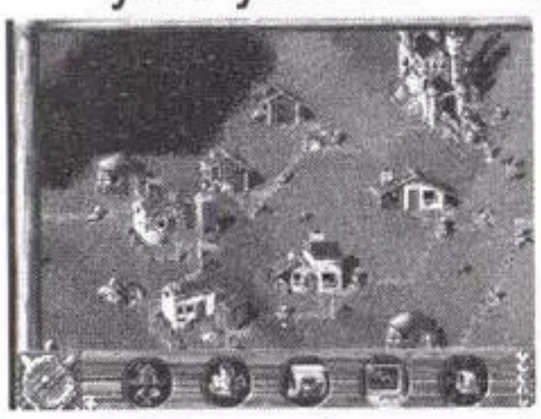
Herşeyden önce SVGA grafiklerin, render demo'ların getirdiği bir kalite hissi var ama Seçmece olarak böyle kandırmalara düşmediğimizi bilirsiniz. Ceasar2'yi asıl iyi yapan diğer şehir kurmaca oyunlarının aksine kendini şehirle sınırlamamış olması. Ceasar2 oynarken kendinizi kuş uçmaz kervan geçmez bir yere vali atanmış bir zavallı Roma soylusu olarak buluyorsunuz. Evet bir şehir yaratmak zorundasınız ama bu olayın sadece bir bölümü. Herşeyden önce kurduğunuz şehrin ekonomik düzenini ve askeri açıdan güvenliğini de sağlamak zorundasınız. Şehir ekranındaki başarınız diğer bölümlerdeki performansınıza bağlı. İyice başarılı olduğunuz da her zaman yeni (ve daha zor) bir eyalete tayin olabiliyorsunuz. Kısacası Ceasar, Maxis ürünlerinin aksine bir software toy değil, tam teçhizatlı (2 aydır Levent Kırca seyremedim) bir strateji oyunu. İyi düşünülmüş eğitim, ticaret, su sistemi, güvenlik dengesini kurabilmek için yapmanız gerekenleri öğrendikten sonra tadına doyamayacaksınız. Yanlız dikkatli olun, sadece CD versionundaki savaş bölümleri çalışıyor. Brütüs'e de dikkat edin, o herife pek güven olmaz.

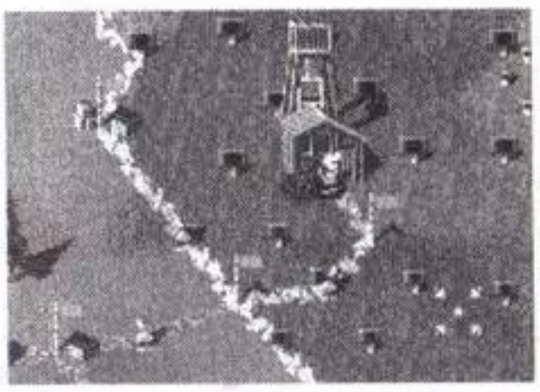




SETTLERS

AY ne güzel bak, çiftçi domuzlara yem veriyor, bak şimdi o adam hayvanları kasaba götürüyor, bak madenci altın buldu. Ay çok şirin. Ay dur düşmanlar saldırıyor. Nerde bizim adamlar, bu menü ne işe yarıyor. Dur ya yine yenildik. Klasik bir Settlers oynama seansını böyle özetleyebiliriz herhalde. Pek çoğumuzun ilk şirinliğinden etkilendiği, sonra ekonomik sistemi biraz anlayınca iyice heveslendiği ve en sonunda da (ne yazık ki) oyunu asıl etkileyen savaş ve üretim düzeni menülerinin karışıklığı yüzünden oynamaktan vazgeçtiği Settlers asla hak ettiği yere gelemedi. Settlers oynamak zamanında zordu, çünkü normal bir Amiga'da işlerin yoluna girmesi saatler sürebiliyordu. Artık orta halli bir 486'da bile gayet rahat bir hızla oynayabilirsiniz. Yani artık pek bir bahaneniz kalmadı. Alın ve bir deneyin. Menüler mi? Ben hepsinin ne işe yaradığını biliyorum, halen merak ediyorsanız MACbeth'e mektup yazın...

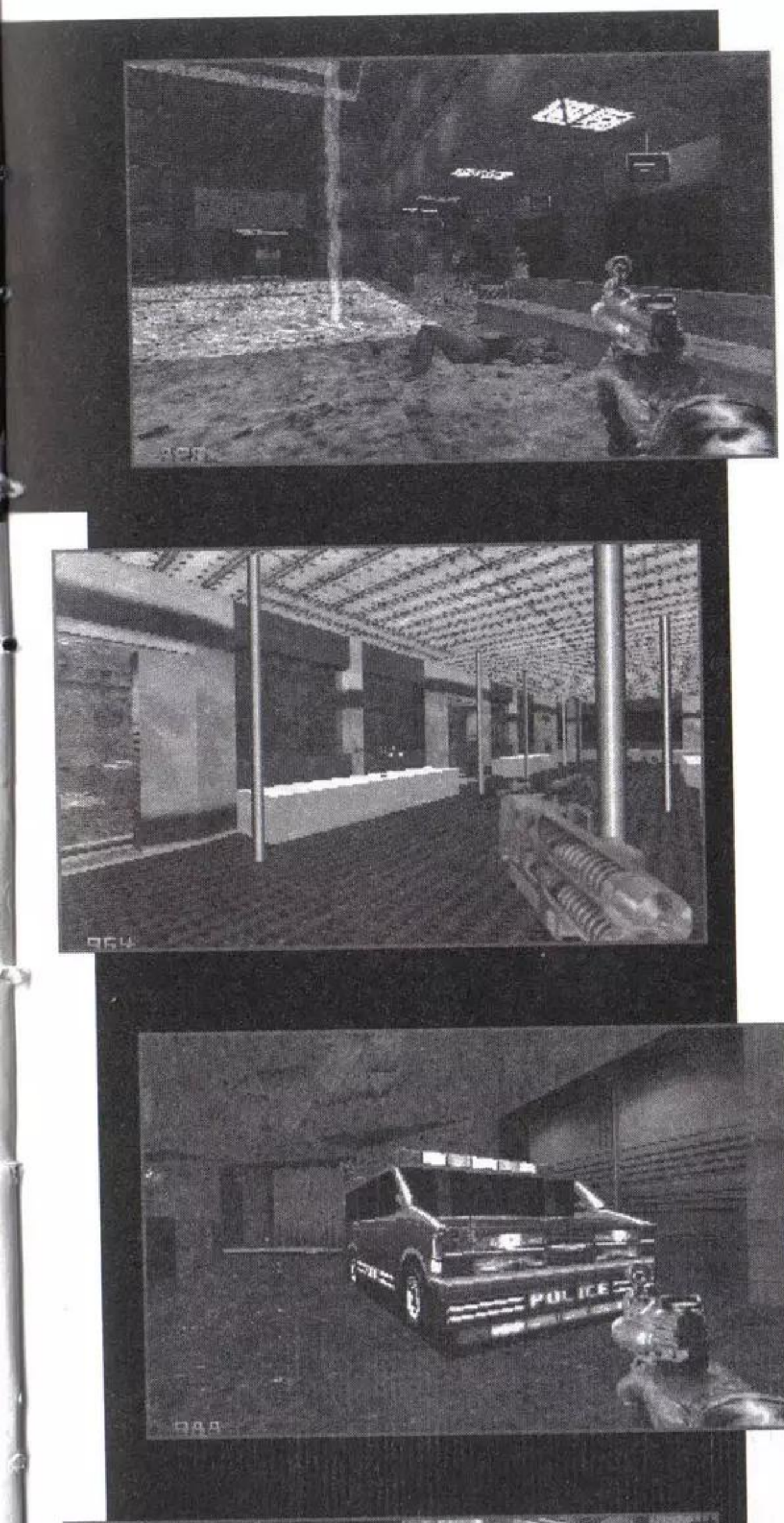




Bu tür oyunlardan bahsedip de SimCity2000'i atlamak olmaz tabi. İlk SimCity'nin (şimdilerde klasik deniyor) eksiklerini tamamlamayı büyük ölçüde başaran SimCity 2000'nin bu türün en iyilerinden biri olduğu kesin. Öncelikle grafik olarak (biraz ruhsuz olsa bile) gayet kaliteli. Sonra yeni su sistemi, metro gibi çok katlı ekler sayesinde Klasiğin tek boyutlu hissi de giderilmiş. Komşu şehirlerle bir miktar iletişim/rekabet sürdürmek mümkün. Zaman ilerleyince süper gelişmiş, ilginç binalar da çıkıyor. Eee daha ne diyeceksiniz. Dahası şu, tıpkı klasikte olduğu gibi 2000'de de bir süre sonra yapacak fazla birşey kalmıyor. Haritanın her karesini doldurmak mümkün, ama yine de oyunda arada sırada çıkan yeni binaların dışında pek fazla bir değişiklik olmuyor. Klasik bir stratejik erken sıkılma vakası daha. Sonradan uğrayacağınız hayal kırıklığını göze alabiliyorsanız SimCity 2000 (sınırlı bir süre) sizi eğlendirecektir.

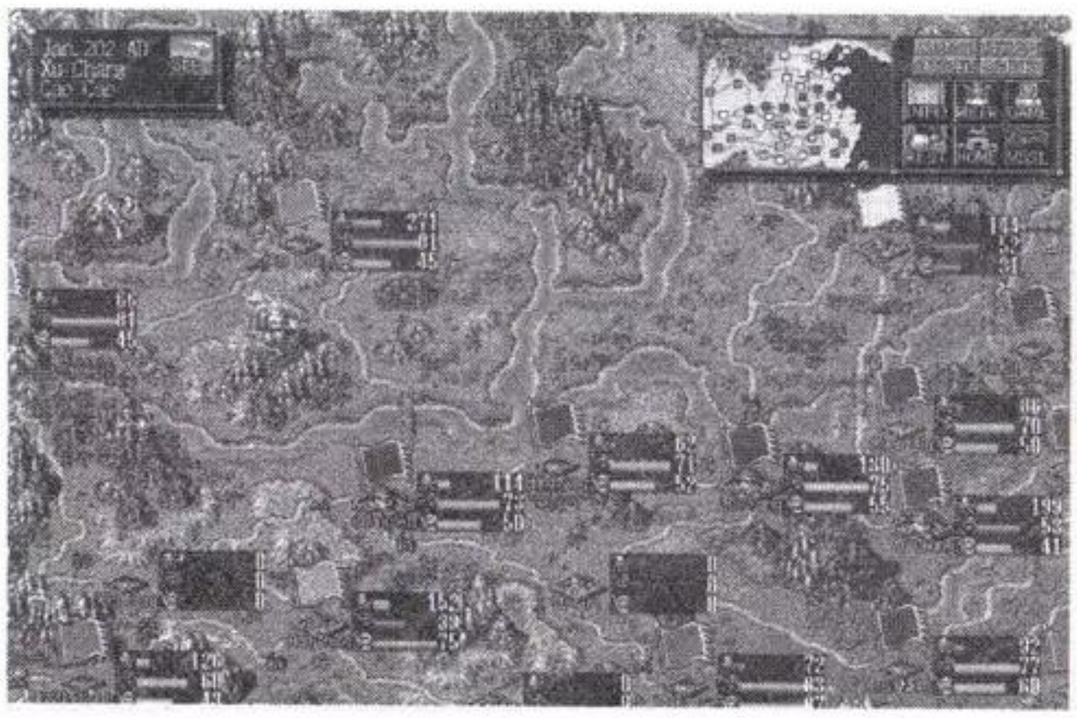
TEKWAR

Bildiğiniz gibi yeni çıkan her 10 oyundan 7'si doom gibin oluyor. Tamam kabul ediyorum. Bu türün hayranları çok ama kaçında bir pentium 133 var? Firmalar niye bunu düşünmüyor? Evet anlayacağınız gibi yine yavaş bir doom gibin vakasıyla karşı karşıyayız. Bunları baştan söylüyorum ki sonra hevesle alıp "bu ne!?" demeyin. Herneyse artık oyuna geçelim.
Oyunumuzun adı yukarıdaki logodan da görebileceğiniz gibi Tekwar.Oyunda elinizde bir silahla gezip düşmanları vuruyorsunuz demiyceğim onun yerine doom türü oyunlardan farklarını ve özelliklerini yazıcağım.
-Oyunda eğilme, zıplama, yuvarlanma, yukarı-aşağı bakma gibi özellikler var.
-Bu oyunda diğer doom gibinlerdeki gibi adından başka herşeye benzeyen yerlerde dolaşmıyorsunuz. Bu oyun bir şehirde geçiyor. Sonunda grafikerler duvarları kuru kafalarla kaplamak yerine şehir mekanları kullanmışlar. Bu şehirde sinemasından barına kadar herşey var.
-Oyundaki amacımız da diğer doom gibinlerden farklı. Yani yaratık öldürüp anahtar toplamıyorsunuz. (Aslında yapıyorsunuz da daha az!?)
Oyunun konusuna gelince,Tek adında bir silah var. Bu silahla insanların beyinleri kontrol edilebiliyor. Gelenekten olsa gerek bu silah kötülerin eline geçiyor. Oyunda bu silaha sahip 7 tane adam var. Bunlara Teklord deniliyor. Bu Teklord'lar sırf bize gıcık olsun diye Tek'i Matrix adındaki bilgisayar ağına yayıyorlar. Birde üstüne şehri kendi aralarında 7'ye bölüyorlar ve ayıp olmasın diye şehirde terör estiriyorlar. Sizde iyi yetiştirilmiş bir polis (iyi aile polisi) olarak tek tek bu Teklord'lara gidip silahlarını vermelerini rica ediceksiniz. Bunu yaparken nazik davranmaya dikkat ediceksiniz. Vermezlerse onları birkaç parçaya ayırabilirsiniz. (Kibarca...).
Bunları yaparken karşınıza bazı karakterler çıkıyor. Tabii ki bu karakterler size "Neye baktım hemşerim? Ha? Teklord mu? Bak şimdi 100 metre yürü, camiden sonra hemen solda. Al bu da sana gerekicek anahtarlar..." demiyor. (Yine de diyen olursa teşekkür edin.) İşte oyundaki karakterler:
Cops: Polisler, biraz çifte standartlılar yani o tekgoonlar etrafı yıkarken kıllarını kıpırdatmıyorlar ama siz silahınızı çekince hepsi size saldırıyor. Ne iş?
Androids: Sivil giysilerle etrafta gezinen robotlardır. Zararsızlar ama siz yine de onlara yaklaşmayın. (Ne olur ne olur....)
Holograms: Seçtiğiniz Teklord'un hologram'ıdır. Onlara da yaklaşmayın. Fazla canınızı sıkarlarsa TEK kurşunda bitirin işlerini....
Siyah dar deri giysili bayanlar: Hi-Res modda bayağı güzel göründüklerini söyleyebiliriz. Yanlız anlınıza doğru nişan aldıklarında pek de seksi gelmiyorlar! Vurun gitsin.....
Tekgoons: Oyunun en gıcık karakterleri. Seri ateş ederler. Orlow kullanmak en iyisi.....
Security Cannons: Tavanda asılı durmak ve size ateş etmek gibi hobileri vardır. Başınızı kadırıp (Pg Up) ateş edip onları bu kötü huylarından kurtarabilirsiniz.
Civilians: İnsancıklar, silahları yoktur. Silah çekince bağırıp çağırmaya başlarlar, size "beni vurmayın","evde aç 5 çocuk beni bekler" falan derler. Sadistliğiniz üzerinizdeyse onları vurabilirsiniz.....
Matrix guards: Sadece matrix'te çıkarlar. Havada uçarlar ve bayağı sorun olurlar. Cinnet geçirmenin en iyi yolu.....
Evet, karakterler bu kadar. Yani en azından ben bu kadarını gördüm....
Oyunda silahlı veya silahsız olarak gezebiliyosunuz. Silahın rakamına basınca hemen çekmiyorsunuz. O silahı seçmiş oluyorsunuz. Ateş tuşuna basınca silahı çekiyorsunuz. Silahı indirmek için başka bir silahın sayısına basın. Bu arada silahlar:
1-Electro stunner: Bu silah elektrik topları atar, seri ateş etmez ama Tekgoons'lara karşı iyi bir silahtır. Başlangıçta verilir ve cephanesi yoktur.
2-Pistol: Tabanca, bildiğimiz tabanca. Cephanesini heryerde bulabilirsiniz. Başlangıç verilir.
3-Shrike: Enerji topları fırlatır. Strike charger kullanır. Başlangıçta verilir.
4-Orlow: Etkili bir silahtır. Ateş ettiğiniz kişi 6 eşit parçaya bölünür. Cephane olarak orlow charger kullanır.
5-Emp Gun: Kısa menzilli bir silahtır. Düşmanınıza



bunu uyguladıktan sonra ağızına bir ampul takıp yanmasını sağlayabilirsiniz..... (Anlayın artık....)
6-Flamer: Alev makinası, düşmanınıza yangın var dedirtir! Uzun menzilli değildir. Cephane olarak benzin kullanır.
7-Bazooka: Bazuka, bazooka fuel kullanır ve genelde ıskalar. Yanlız diğer oyunlardaki gibi düşmanınızı parçalara bölmez.
8-Hand Glove: Matrix'teki özel silahınızdır. Cephanesi glove charger'dir.
Matrix'e girebilmek için Teklord öldürmeniz gerekiyor. Teklord öldürünce ana menüye dönüyorsunuz. Defeated yazan Teklord'ların üstüne gelip yukarı iterek matrix'e girebilirsiniz. Ayrıca bu menüde L ile save'inizi load edebilirsiniz. Buraya kadar iyi güzel hoş ama eğer 486'nız varsa bunları yapmak tam bir işkence oluyor. Ben sizin için bu işkenceye katlandım ve ilk Teklord'u bulup öldürdüm. Şimdi oyunun menüsünden ilk Teklord'u seçin ve çözüme bakarak oynayın....
1.Teklord:
Oyuna metroda başlıyorsunuz. Metroya binin ve 3. durakta inin. (Son durak oluyor Bindiğiniz yeri saymayın 3. durak. Yanlız metro 2. durakta durmuyor.) Burdan dışarı çıkın. (Metrodan çıkınca ileri, merdivenlerden çıkarak ilerleyin mavi ışıklı kapıdan girin.) Sağa gidin. İlerleyin. Solda ışıklı bir yer görüceksiniz. Bu teleport aracıdır. İçine girin. Size ateş edenleri öldürün. Birinden mavi anahtar çıkacak onu alın. Burdaki silahları toplayın. Elektrikli kapıya ateş edip içeri girebilirsiniz. Teleporta dönün. Karşıdaki dönen kapıya girin. Sağa gidin kapıyı açın. İçerideki bayana silahınızın nasıl ateş ettiğini gösterin. (SAKIN ORLOW KULLANMAYIN!!!) Kırmızı anahtarı alın. Soldan aşağı inin. İnince sağda bir merdiven görüceksiniz ordan yukarı çıkın. Kapıyı açın. Pencereden atlayın. Burda caddeye doğru giden yolu bulun. O sokakta bir kapı var. İçeri girin. Hemen size ateş eden bayanlara sizde aynı şeyi yapın. Masanın üzerine çıkın ve pencereden yan odaya atlayın. Duvara bakın kırmızı anahtar deliğini görünce SPACE'e basın. (Keypad gibi birşey) Asansörden yukarı çıkın. Sağa dönün. Mavi anahtar deliğini bulun ve SPACE. İçeri girin ve içerdeki Teklord'u silahınızla tanıştırın.....
Evet son söz olarak bu oyunu alıp almamaya yazıyı okuyup karar vericeksiniz. Ayrıca Dune 2'nin Warcraft'tan daha iyi olduğunu kainat biliyor. Bilmeyenler utansın..... ☒ EFE MUMOĞLU

Firma: CAPSTONE (ARCADE)
Sistem: 10HD - 50MB HardDisk, 8 MB RAM - VGA, Min. PC 486
Karar: %75



Herkese merhaba. Bu ay bir değişiklik yaparak köşemin dışına çıktım. Böylece hem sizinle daha yakından tanışmış oluyoruz hem de stratejik kimliğimi ortaya çıkarmış oluyorum. Aman Not Enough'çılar sakın kızmayın köşeniz devam ediyor, sadece bir kaç extra oyun açıklaması yapıyorum o kadar.

Artık yavaş yavaş Windows 95 altında çalışan oyunlar gelmeye başladı. En taze iki örneğini bu sayıda açıklıyorum. İki güzel strateji oyunu.bunlardan birisi beklenen (Civilization Network) diğeri ise bu oyun. Koei'nin karmaşık strateji serisi devam ediyor (Tabi bu açıklamayı okuduktan sonra artık karmaşık bir yanı kalmayacak). Oyun genel olarak Genghis Khan'ı andırıyor ancak oyunun daha gerçekçi olması için çok detaylı yapılmış. Teknoloji geliştirmek, silah yapmak, doğal afetlerden korunmak gibi detaylar Genghis Khan'dan farklı olan yanları. Bu arada Genghis Khan 2'de ki güzel savaş sahnelerini bu oyunda göremiyoruz.

Oyuna başlayın ve bir senaryo seçin. Şimdi yöneteceğiniz karkteri (Bu King oluyor) ve yardımcılarını (Bu da Officer'lar oluyor) seçiyorsunuz. Seçiminizi yaparken officer'ın özelliklerine dikkat etmelisiniz. Dikkat etmeniz gereken özellikler aşağıda belirtilmiştir.

Leadership (Led): liderlik özelliğini gösterir. Savaşlarda atak gücünü artırır.

Power (Pwr): Saldırı gücünü gösterir.

Yüksek olması etkisini savaşlarda ve düellolarda belli eder.

Intelligence (Int): Öğrenme kabiliyetini gösterir. Bu özelliğin yüksek olması, savaş sırasında iyi bir planlama yapmayı sağlar.

Political Ability (Plt): Politik yeteneğini gösterir. Bu özellik şehrin yönetiminde etkili olur.

Charisma (Chm): Karizmayı yani liderin insanları etkileme gücünü gösterir. Görüşmelerde üstünlük sağlar.

Kendinize en fazla beş tane Officer alabilirsiniz tamamını almanızı tavsiye ederim zira ne kadar Officer'ınız varsa bir turn'de o kadar fazla iş yapabiliyorsunuz. Gelelim şehirde yapacağınız işlere.

INFO: Çevrenizdeki şehirler hakkında bilgi almak için bu ikonu kullanıyorsunuz. Tabi önce bir casus göndermeniz gerekiyor.

RULER:Delegate: Kendi yönetiminizdeki bir şehri vali yönetimine bırakmak için kullanılır.

Regain: Bütün şehirleri vali yönetimine bırakır.

City: Şehri vali yönetimine bırakmak yada kendi yönetiminize almak için kullanılır.

Assign: Officer'lardan birine görev vermek için kullanılır. Verebileceğiniz görevler:Advisor (Yardımcı), Civil Officer (Halk ile ilgilenen yardımcı), Marshal (Mareşal), Governor (Yönetici), Chief (Yardımcılarınızın başına bir şef)

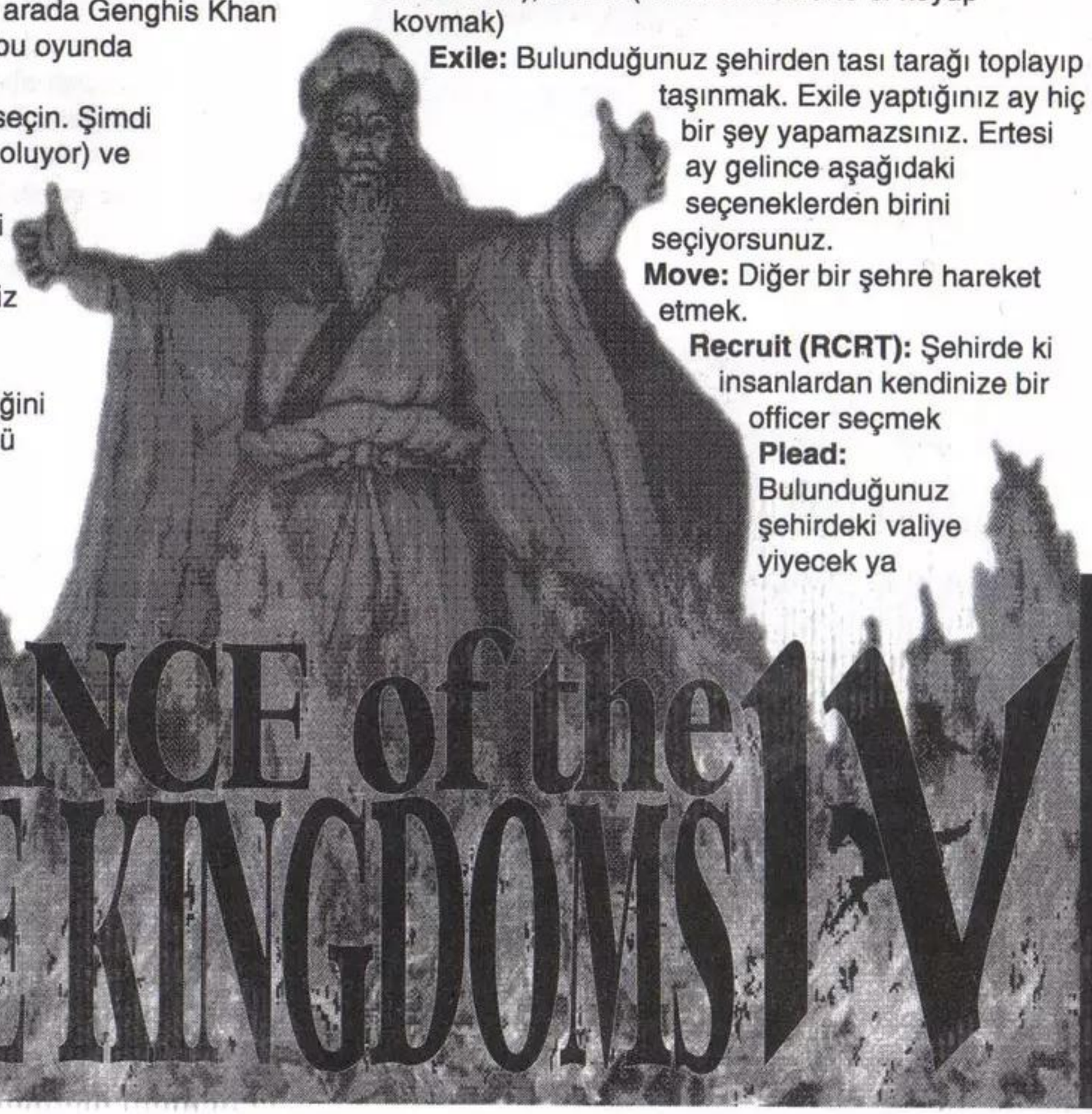
Punish: Eğer yardımcınız istemediğiniz bir şey yaptı ise cezalandırmak için kullanılır. Üç değişik şekilde ceza verebilirsiniz; Demote (Azarlamak), Fire (İşine son vermek), Seize (Malına mülküne el koyup kovmak)

Exile: Bulunduğunuz şehirden tası tarağı toplayıp taşınmak. Exile yaptığınız ay hiç bir şey yapamazsınız. Ertesi ay gelince aşağıdaki seçeneklerden birini seçiyorsunuz.

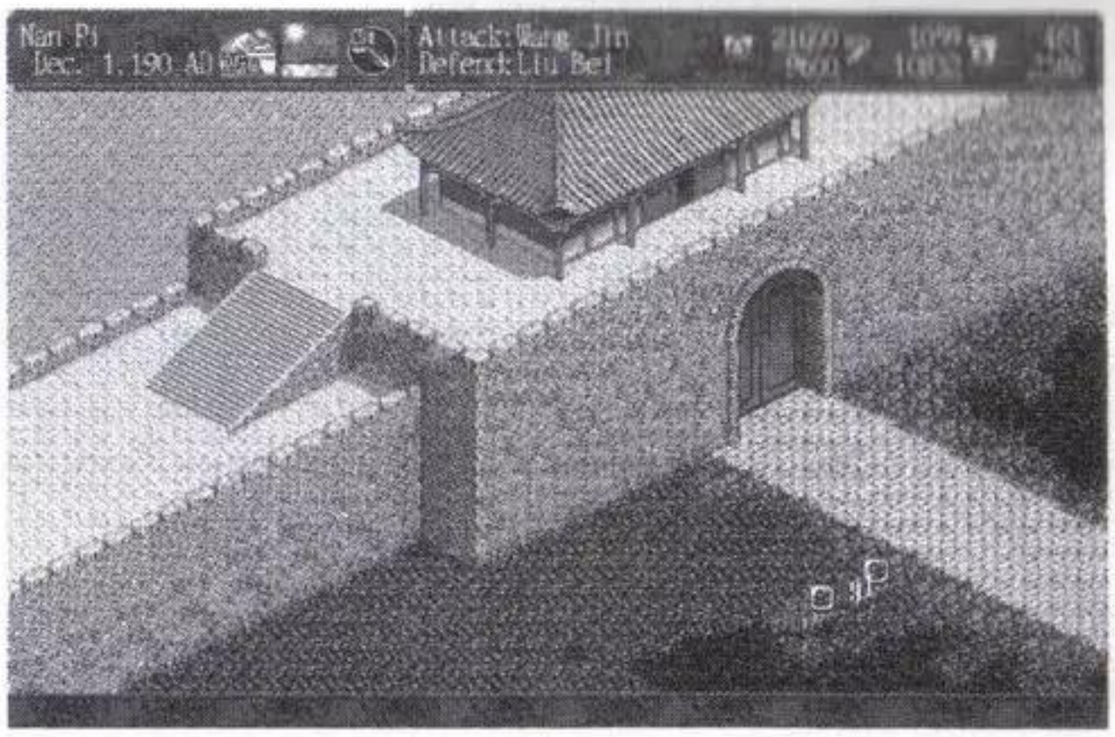
Move: Diğer bir şehre hareket etmek.

Recruit (RCRT): Şehirde ki insanlardan kendinize bir officer seçmek

Plead: Bulunduğunuz şehirdeki valiye yiyecek ya



da altın yardımı yapmak.
Settle: Eğer bulunduğunuz şehir boş ise yani bir ordu yoksa bu şehre yerleşmek.
Rumor: Şehirdeki insanlardan bilgi almak.
GAME:Option: Oyundaki gerekli ayarlamaları bu menüden yapıyorsunuz.
View Battles: Diğer ülkelerin yaptığı savaşları gösterip, göstermeme ayarı.
Musıc: Müzik açık ya da kapalı ayarı.
Sound Effects: Ses efektleri açık ya da kapalı ayarı
Speed: Ekrana çıkan mesajların kalma süresi.
Save: Oyunu kaydetmek için kullanılır.
Load: Kaydettiğiniz oyunu yüklemek için kullanılır.
Quit: Oyundan çıkış için kullanılır.
Edit: Oyundaki şehir bilgilerini ya da askeri bilgileri değiştirmek için kullanılır.
REST: Turn geçirmek için kullanılır.
HOME: Bulunduğunuz şehirdeki ana komut menüsünü açar. Yapabileceğiniz işleri ana menüden seçiyorsunuz. Ana menüden seçebileceğiniz işler:
ARMY:Move: Ordunuzu gene sizin olan bir komşu şehre transfer etmek için kullanılır. Orduyu götürmek için bir officer tayin etmelisiniz . Ordu ile birlikte yiyecek, silah, altın da gönderebilirsiniz.
Send: Bir şehire asker, silah, yiyecek, altın göndermek için kullanılır. Gönderdiğiniz şehir kendi şehriniz olmayabilir. Dostunuz olan bir şehre de gönderebilirsiniz.
War: Gözünüze kestirdiğiniz bir şehri işgal etmek için seçiyorsunuz.
Draft: Şehirdeki insanları askere almak için kullanılır. Askere aldığınız her asker için 10 altın ve 10 yiyecek ödersiniz. Draft yaptığınızda halkın size olan desteği azalır yani morali düşer.Eğer şehrin nüfusu 50.000 'in altında ise Draft yapamazsınız.
Train: Askerlerinizi eğitmek için bu ikonu kullanıyorsunuz. Askerlerin ne kadar eğitildiği görevlendirdiğiniz Officer'ın liderlik özelliğine (led), saldırı gücüne (pow) ve Train yaptırdığınız süreye bağlıdır.
Build: Silah yapmak için bu ikonu kullanıyorsunuz. Üretebileceğiniz silahlar seçtiğiniz Officer'ın politik yeteneğine (plt) ve şehrin teknolojisine bağlıdır.
Spy: Bir Officer'a casusluk görevi vermek için bu ikonu seçiyorsunuz. Casusluktan alacağınız bilgi



miktarı görevlendirdiğiniz Officer'ın politik yeteneğine (plt),ve casusluk süresine bağlıdır.
STAFF: Officer'lar ile ilgili işlemleri bu menüden yapabiliyorsunuz.
Search: Bir bölgedeki şehirlerde, Officer olabilecek insanları bu seçenek ile araştırıyorsunuz. Görevlendirdiğiniz Officer uygun kişileri size bildirecek sizde isterseniz bu insanları kendi Officer'ınız yapabileceksiniz.
Recruit: Search yaparak bulduğunuz uygun kişileri bu seçenek ile kendi Officer'ınız yapıyorsunuz.
Reward: Officer'ınızı ödüllendirmek için bu seçeneği kullanıyorsunuz. Officer'ınızı ödüllendirerek onun size bağlılığını artırabilirsiniz.
Give: Halkınıza yiyecek dağıtmak için bu ikonu kullanıyorsunuz. Böylece halkın size olan

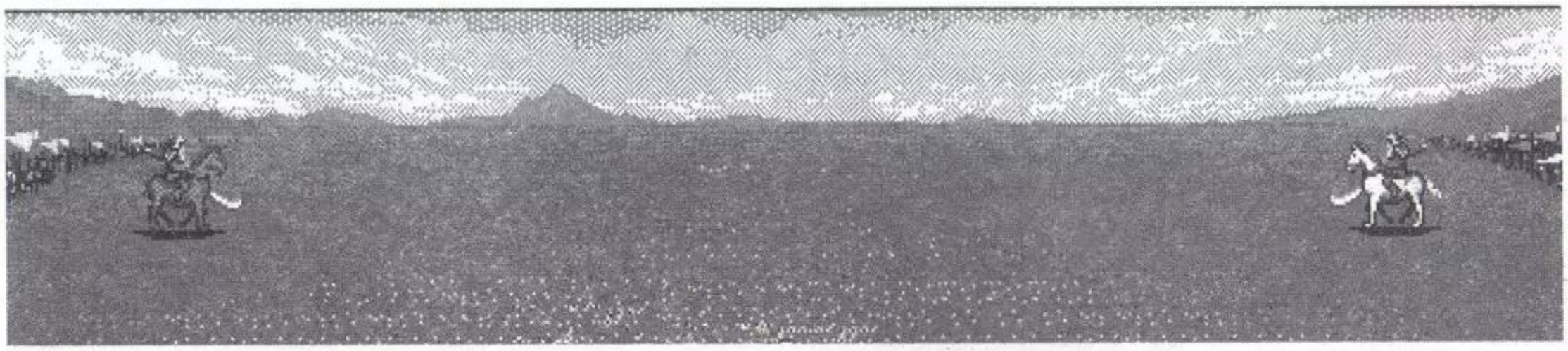
*Hükümdar olmak kolay değil...*İŞTE CENGİZ HAN BU DERTLERDEN ÖLDÜ

Ya çocuklar, ben keyfini süremedikten sonra niye hayatımı tehlikeye atıp devletler kurayım. Tabi ki ben sefa sürecem, siz sürüneceksiniz. Ne bu ikide bir ayaklanıyorsunuz. Açsanız banane,oturun oturduğunuz yerde, verginizi ödeyin. Beni rahatsız etmeyin.

Napim yani hasat kötü olduysa. Benim param var, ben Brezilya' dan muz ithal edip onu yerim. Siz mi ne yiyecekseniz? Ne biliim ben, bakın benim kapımda 'Hükümdar' yazıyor, ahçımıyım ben. Acıktıysan acık ye, derelerden böcük ye.

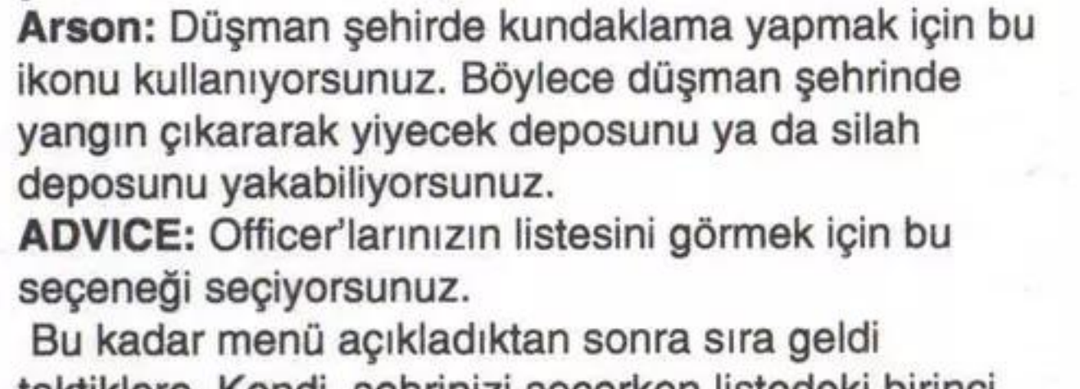
Salgın hastalıkmış, süngerler gibi içersiniz, tavşanlar gibi çiftleşirsiniz, sonra AIDS salgını çıktı diye zırlarsınız. Banane be, ben kendi haremimi her hafta kontrolden geçirtiyorum, siz de uçkurunuza sahip çıkın efendiler...

Sel gelmiş, hoşgelmiş. Ben taa zamanında hepinize söyledim, vergilerden sonra kalan paranızla şemsiye alın diye. Beni dinlediniz mi? Yooo, beyler paralarıyla çocuklarını okula yolladılar. Oh olsun size o zaman, buyrun boğulun.



desteğini artırmış oluyorsunuz.
FOREIGN (FRGN): Çevredeki şehirlerle olan bağlantıları bu menüden yapıyorsunuz.
Ally: Komşu şehirlerle barış yapmak için bu seçeneği kullanıyorsunuz.
Joint: Müttefikiniz olan bir ülke ile birleşip başka bir ülkeye saldırmak için kullanılır.
Gift: Barış yapmak istediğiniz bir ülkeye hediye yollamak için kullanılır.
Threat: İşgal etmek istediğiniz bir şehre gözdağı verip teslim olmasını istiyorsanız bu seçeneği kullanıyorsunuz.
Revoke: Barış yaptığınız bir şehirle aranızdaki barışı fes etmek için bu ikonu kullanıyorsunuz.
Swap: Müttefikiniz olan bir ülke ile takas yapmak için bu ikon kullanılır.
Invade: Düşman şehre sabotaj yapmak için bu seçeneği kullanıyorsunuz.
CITY: Şehirde paranızla nereye ne kadar yatırım yapacağınızı bu seçenekten ayarlıyorsunuz. Yatırım yapacağınız yerler şunlar.
Farm: Ekim yapılan alanlar.
Dam: Şehirde doğal afetlere karşı alınan önlemler.
Economy: Şehrin ekonomik gücünü artırmak için yapılan yatırımlar.
Technology: Teknolojiyi artırıcı yönde yapılan yatırımlar.
MARKET (MRKT): Provision Sell (P. Sell): Yiyecek satmak için bu ikonu kullanıyorsunuz.
Provision Buy (P.Buy): Yiyecek almak için bu ikonu kullanıyorsunuz.

Weapon: Silah almak için bu ikonu kullanıyorsunuz.
Horses: At almak için bu ikonu kullanıyorsunuz.
PLOT: Düşman şehirlere saldırı planı hazırlamak için bu ikonu kullanıyorsunuz.
Hide: Düşman şehre bir Officer saklamak.
Bribe: Düşman şehrin Officer'larına rüşvet vermek için bu ikonu kullanıyorsunuz.
Rebel: Düşman şehrindeki asilere yardım etmek için bu ikonu kullanıyorsunuz. Eğer şehirdeki isyancılar şehri ele geçirmeyi başarırlarsa sizinle barış yapacaklardır.
Gossip: Düşman şehirde dedikodu yaymak için bu ikonu kullanıyorsunuz. Dedikodu



çıkararak halkın desteğini azaltabilirsiniz.
Arson: Düşman şehirde kundaklama yapmak için bu ikonu kullanıyorsunuz. Böylece düşman şehrinde yangın çıkararak yiyecek deposunu ya da silah deposunu yakabiliyorsunuz.
ADVICE: Officer'larınızın listesini görmek için bu seçeneği seçiyorsunuz.

Bu kadar menü açıkladıktan sonra sıra geldi taktiklere. Kendi şehrinizi seçerken listedeki birinci şehri seçin böylece haritadaki sağ üst köşedeki şehri seçmiş oluyorsunuz. Bu şehrin özelliği tek bir komşusu olması. Böylece tek bir düşmanınız oluyor. İlk ay hemen bir adamınıza Search yaptırarak yeni officer'ları ordunuza ekleyin. Böylece her ay daha fazla iş yapabilirsiniz.

Bir düşman ülkeye saldırınca savaş üç aşamada gerçekleşir.
1.Aşama: Ovada yapılan savaş. Defans yapan taraf kaleden çıkıp atak yapan orduya saldıdırsa 1. Aşama savaşı gerçekleşir.
2.Aşama: Kalede yapılan savaş.
3.Aşama: Savaşın düello yapılan kısmı.
Savaş bu üç aşamanın herhangi birinde tamamlanabilir.

İşte böyle bu kadar yazı yazdık hala eksik oyunda yazmadığınız yanlar var. Severek oynayacağınıza eminim. Artık bundan sonrası size ait.

SERKAN UYBAŞ

Firma:	**KOEI (STRATEJI)**
Sistem:	**5 HD - 15 MB** HardDisk **4 MB RAM - VGA** **Min. PC 486**
Karar:	**%86**

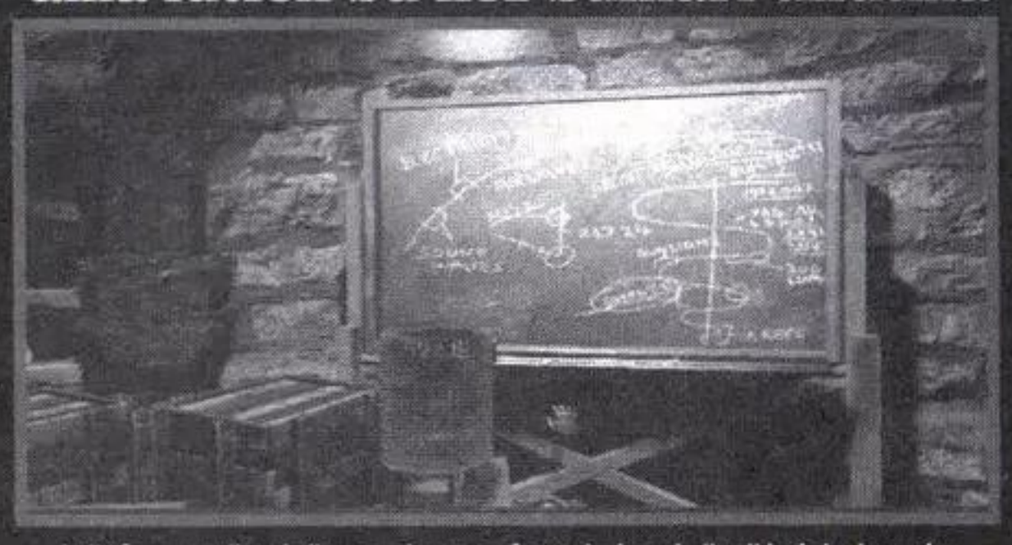
Olayı Anlamanız İçin
Kafanıza mı Vurmamız Lazım?

ABONE OLUN!

Olay çok basit aslında. Normalde 12 sayı alabileceğiz miktar paraya 14 sayı sahibi oluyorsunuz. Olayı gerçekleştirmek daha da basit. En yakın İş Banksaı şubesine gidiyorsunuz Balmumcu Şubesi 1135 0175-891 no'lu hesaba 960.000 lira yatırıyorsunuz. Bankacı amcanın size verdiği dekontu bize yolluyorsunuz, ya da faxlıyorsunuz, aboneliğiniz hemen başlıyor.

Frankenstein

TANRIM BENİ BAŞTAN YARAT
ama lütfen bu kez bunları unutma



Lütfen mümkünse bu sefer daha büyük bir beyin istiyorum. Sınıfta oyurduğumda hoca beyin tahtaya yazdığı herşey aklımda kalsın. Sonra vize zamanı bir taraflar tutuşunca sabahlara kadar inekleyip yine de sınıfta kalmak zorunda kalmayayım

Lütfen mümkünse bu sefer daha küçük bir mide istiyorum. Hem yemek yemek çok pahalıya mal oluyor hem de sonra tostoparlak olunca kilo verecem diye canım çıkıyor.

Lütfen mümkünse bu sefer daha az hormon istiyorum. Hem oyunlarda sırf dişiler diye bir sürü prensesi kurtarmaktan bıktım, hem de bazen hormonlar çoşunca başka işlere vakit kalmıyor.

Laboratuvar: Doktorun gürültüsüne uyanmıştı. Neredeydi ve neler olmuştu. Tek hatırladığı kızını öldürmekten haksız yere suçlanması ve idama mahkum edilmesiydi. Peki ya ölmemiş miydi? Bütün bu sorular aklından bir bir geçerken sol elinin kadın kolu olduğunu farketti. Tam bağıracakken doktorun kendisine verdiği morfin ile kendinden geçti. Uyandığında kendine hiç soru sormadı ve içinde bulunduğu bu olayları çözmeye karar verdi. İşe yataktan kalkarak lab.ı araştırmak ile başladı. Her tarafı inceledi, alabildiğini aldı. Bu sırada gözüne yeşil bir çubuk ilişti. Sonradan anlayacaktı bu hayat çubuğu idi. Hayat çubuğunu alarak sağa döndü. Fakat Dr. Frankenstein almasına izin vermemişti. Bu tepki çubuğun önemini daha da arttırmıştı. Hayat çubuğunu masaya koydu. Yandan bez parçasını alarak onu da masaya koydu. Hemen önünden 4 parça ip aldı ve bez ile birleştirerek bir paraşüt yaptı. Hayat çubuğunu da içine koyarak daha sonra almak üzere pencereden fırlattı. Etrafı dolaşmaya devam etti ve bunu gördüğü bir merdivenle yukarı çıkarak sürdürdü. Burası çatıydı. Etrafı incelerken üzerinde 2 yazan bir plaket gördü. Plaketin üzerinde gezegen resimleri vardı. Bu şekillerin yerlerinin bir şeyi simgelediğini düşünerek bir kenara not etti.

Kulenin Katları:

Etrafı araştırmaktan, bu pislik ve günah kokan yerden kurtulmaya çalışmaktan başka bir şansı yoktu. Şansı da yaver gidiyor Dr. onu fazla rahatsız etmiyordu. Periyodik tablonun önünde yerde bir kapak görmüştü. Buradan içeri girmeliydi. Öyle de yaptı. Bir kat aşağıda büyük bir bobin gördü. "Enerji depolamaya yarıyor herhalde..." diye düşündü. Merdivenlerin yanındaki kapıdan içeri girdi ve kendini büyük bir balkonda buldu. Ortadaki kule gibi yere yaklaştı ve toplardan birini sepete koydu. İpi çekti, müthiş zekasını kutladı. Geyiğin kafasındaki ipi alarak sağa döndü ve ipi duvardaki yarığa koydu. Yarıktan aşağı inmeye başladı. Gördüğü parmaklıktan içeri girdi. İlerlemeye devam etti ve bunu merdivenden aşağı inerek sürdürdü. Bir kez indi ve sola döndü. İçinde ceset bulunan bir odayla karşılaştı. Ürkmüştü fakat korkunun kendisine hakim olmasına izin vermemeliydi. Cesaretini topladı ve odanın yanındaki diğer odaya geçti. Odalardaki notları okudu. Okuduğu notların ileride kendisine yardımcı olacağını tahmin ettiği için yerlerini unutmamaya çalıştı. Alabildiklerini almıştı zaten. Sola döndü, aşağı indi ve sağa döndü. Makaraları çalıştırdı. Kırılan makaraları tekrar yerine taktı ve şansını tekrar denedi. Evet, başarmıştı. Gizli

geçit açılmıştı.

Şatoyu Araştırma:

Önüne çıkan çift kapıdan girdi. Burası Dr.'un yemek odasıydı. O sırada Dr. içeri girdi ve birşeyler anlattı. Ne dediğini duymamıştı bile. Şömineye doğru ilerledi ve çantayı aldı. Çantanın içinde ki notları okudu. Dönerek masanın üzerinde kalan hindi budunu aldı ve çantasına koydu. Bütün kapıları açmaya çalıştı fakat 3'ü hariç hepsi kilitli idi. Şöminenin solundan çıkarak önce sağa, sonra sola sonra da sağdaki kapıdan girdi. Odada bulduğu notları okudu. Salondan yukarı çıkan 2 merdivenin birinden yukarı tırmandı. Yanmış bir odaya açılan kapıyı buldu. Şöminedeki plakete baktı. Notunu aldı. 3. kata çıktı. Sağa, ileri, sağa ve sola ilerledi ve kapıdan girdi. Burası test odasıydı. Yeni bulduğu notları okudu. Büyük salona geri döndü ve dışarı çıktı. Soldaki ağaçların birinin dibinde bir plaket buldu. Bunu da not etti. Soldan ilerledi ve duvardan yukarı tırmanmaya başladı. Hayat çubuğunu bulmuştu işte. Şatonun etrafından ilerledi ve 3 numaralı plaketi de buldu. Tabii ki bunu da not etti. Buradan şatoya girdi. Duvardaki halıyı kaldırarak yeni bir geçit buldu. Buradan cesetli odanın yanındaki odaya gitti. Hayat çubuğunu ve budu masaya koydu. Bu işlemden sonra yapmayı planladığı bir hareket daha vardı. Enerji bobinin olduğu odaya geri gitti. Merdivenin yanında ki kalası aldı ve aşağıdaki merdivenin kırık yerine yerleştirdi. Bu yolla artık aşağı inebilirdi. Odanın köşesine ilerledi ve yeşil renkteki pili ve duvardaki kabloyu aldı çantasına koydu. Masadaki kabloyu sırayla bir bir prizlere bağladı ve kolları çekti. Sonuncuyu iki kere yaptı. Bu işlemi kombinasyonlu bir biçimde sağdaki kapının önündeki buz çözülene kadar denedi. Odanın ortasındaki masanın çekmecesini açarak anahtarı aldı ve kapıyı açtı. Sağdaki kapı kendi odasına giderken, soldaki kapı antre odasına gidiyordu. Bu odada notlar ve demir bir çubuk bulacaktı. Kasa kilidi şeklinde ki kapının önüne geldi. 3. ve 5. düğmeyi altta bıraktı, diğerlerini yukarıda. Kapıyı açmıştı bile. Buradan yeni bir laboratuvara girdi. Dolaptaki her bir beyni sıra ile soldaki alete koydu ve kolu çekerek son sözlerini dinledi. Bulabildiği notları okudu ve odadan çıktı.

Gizli geçit No:2

Odasındaki gizli geçitten içeri girmişti. Önünde sonu çatallarla biten bir sürü yer vardı. Alt katlara ve üst katlara da bakarak her yeri inceledi. Önünde ki engelleri çubuğu ile geçti. Buraları komple inceledi. Bu işlem çok zordu ve kafa karıştırıcıydı çünkü etraf karanlık ve birbirinin aynı idi.

İlk Deney:

Cesetli odanın yanındaki odaya gitti. Pili, budu ve hayat çubuğunu masaya koydu. Pili kablo ile hayat çubuğuna bağladı. Bu işlemler için uyandığı ilk (lab.dan) yerden aldığı, üzerinde pilin resmi bulunan bir not çok işine yaramıştı. Deneyden sonra uyandığında ilk iş önündeki çıpayı almaktı ve öyle yaptı.

Yeni Odalar:

Şatonun dışarısına çıktı ve soldaki ağaçlara ilerledi. Çıpayı yerdeki ip ile kullandı. Ağaca tırmandı ve çıpayı pencereye attı. Tırmanarak pencereden içeri girdi ve etrafı inceledi. Notları okumayı unutmadı tabii. Girişin yanındaki ufak masayı iterek çıkışın önüne koydu. İlerledi ve baltalar masaya düştü. Akvaryuma baktı ve odun parçasını çıkarttı. O da ne akvaryum hareket etmeye başlamıştı. İpi gevşetti ve işte akvaryum parçalandı. Bu ateşi söndürmüştü. 2 no'lu gizli geçit karşısında onu bekliyordu. Girdi, ilerledi, sola, sağa gitti ve kapıdan girdi.

Kütüphane:

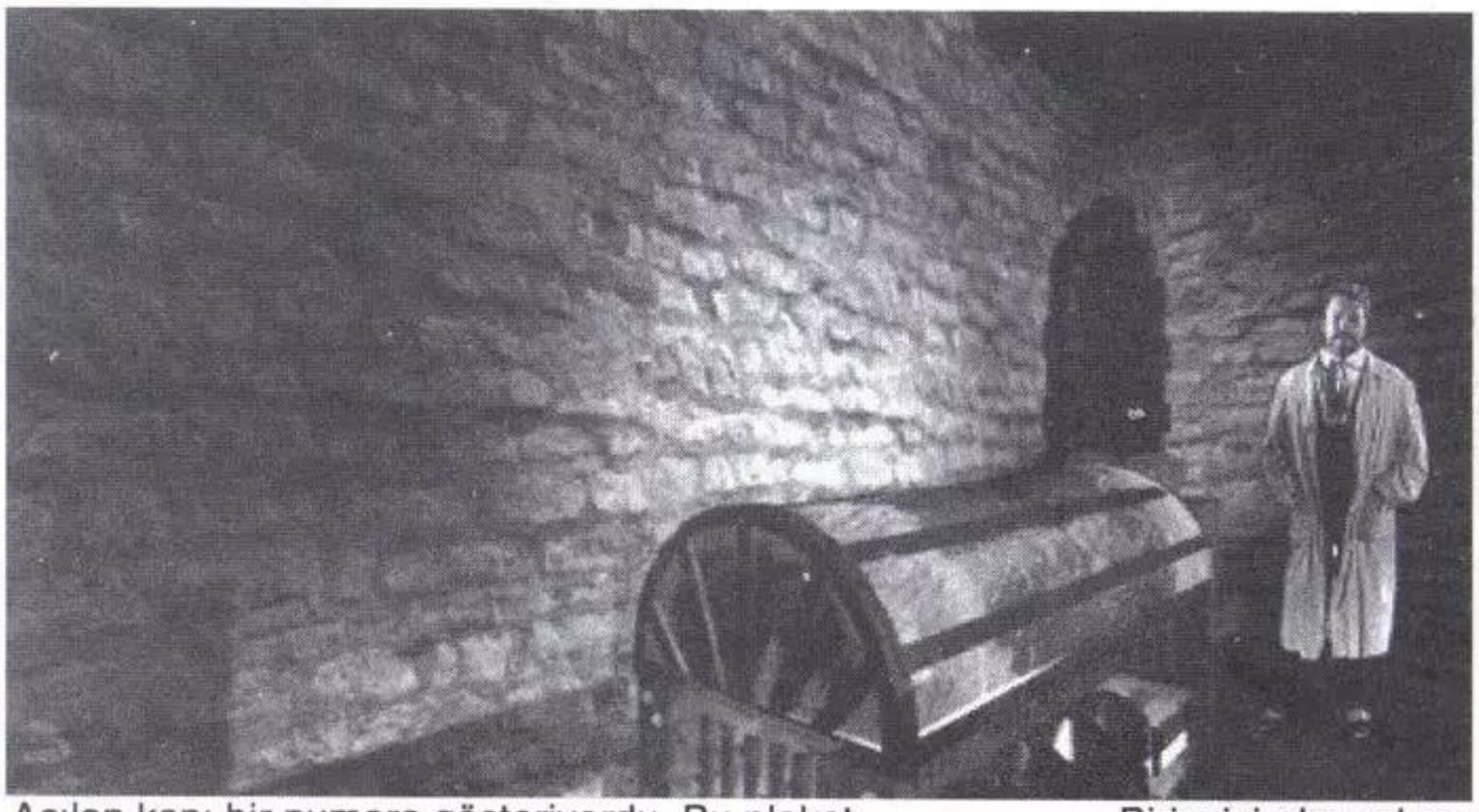
Bulduğu nesneyi aldı ve onu kayan merdivene kullandı. Aşağı indi ve etrafı inceledi .Bulabildiği bütün notları okudu. Kütüphanenin sonuna gitti ve tartıya baktı. Ağırlığı alarak sağdaki kepçeye yerleştirdi. Gizli bir geçidin açıldığını hissetti. Buradan girdiği anda karşısına o kötü koku yayan pompa çıktı. Tekerleği döndürerek kapattı. Bu 2 no'lu gizli geçitin açılmasını sağlamıştı. Buradan çıkarak büyük salona gitti fakat Dr. Frank onu yakaladı ve bir mahzene hapsetti.

Zindandan Kaçış:

Sol eli kadın eli olduğu için kelepçeden dışarı kolayca çıktı ve birisinin attığı anahtarı aldı ve hemen öbür elini de çözdü. Merdivenlere doğru ilerledi ve sağa döndü. Önündeki engelleri aşarak 3 no'lu gizli geçide ulaştı. Önünde 2 çıkışı olan bir oda vardı artık. Sağdaki 2. gizli geçide, öteki yeni bir odaya gidiyordu. Soldaki delik ise büyük bir labirente gidiyordu. Ve o buradan gitmeliydi. Bu labirentin haritası ise şatonun giriş kapısında çiziliydi. Labirentten alması gerekenleri aldı. Bunlar iskelet, siyah böcekti . Et yiyen bitkileri bulduktan sonra böceği sağdakine koydu. Soldaki ağzını açınca makası aldı. Bundan sonraki hamle 4. no'lu gizli geçidi bulmaktı. Makası buraya ulaşmak için kullandı.

Gezegen Odası:

Aşağı indi ve soldaki kolu çekti. Kapı sesi duydu. İlerledi ve merdivenden çıktı ve 1'den 4'e kadar numaralı kapılarla gezegen odasına ulaşmıştı. Gezegen makinasına ilerledi. Açmak istediği kapıya göre, küçük olan 4 kapıdan birini önce açmalıydı.



Açılan kapı bir numara gösteriyordu. Bu plaket numarası idi. Üstteki kapının 4 paterni vardı. Mesela 1 no'lu kapıyı açmak için en solda üstteki ufak kapıyı açmalı ve alttaki ufak kapıyı açmalıydı. Bundan sonra tekerleği plaketin paterni uyana kadar döndürmek kalıyordu. Bütün bunlardan sonra kolu çekmek son işti. Duyduğu bir ses başarılı olduğunu, duymadığı ses ise tekrar denemesini söylüyordu. 1 no'lu kapı madene, 2 no'lu bir tünele, 3 no'lu bir odaya, 4 no'lu mozale odasına çıkıyordu.

Yapması gereken mozaleye giderek notlar almaktı. 3. no'lu kapıyı da açması gerekiyordu. Bu kapı labirente çıkıyordu. Labirentin girişinden şu yolu takip etti: İleri, ileri, ileri, sağ, ileri, sol, ileri, sağ, ileri, sol, ileri, ileri. Etrafa baktı. Madene açılan kapıları açmak için kolu çekti. Bobine doğru ilerledi ve önünde duran paneli aktif hale getirdi. Sağdaki merdivenden ilerleyerek odaya girdi ve yeni notlar buldu. Şimdilik gezegen odasına geri dönmesi gerekiyordu. İkinci basamak ise madendi.

Maden:

3 nolu plaketin yani bahçedeki kapıların solundan ilerledi ve heykeli itti. Kaidenin üzerine çıktı ve 5 no'lu gizli geçit açılmıştı. Gizli dock'u bulana kadar ilerledi. Dalış takımını ve silahı aldı ve pompayı çalıştırdı. Sağa döndü ve suya girdi. Notları okudu biraz atış talimi yaptı ve merdivenden çıktı. Pompayı kapattı ve tünele geri gitti. Sağdaki tüneli alarak madene vardı. Madende etrafında dönerek bütün girişleri buldu. Solda bir giriş bulana kadar ilerledi. İçeri girdi ve etrafında dönerek 3 adet daha giriş buldu. Soldakinden girdi. Ortadaki yol bir konvanyöre, (çalıştırdı...). Madende bunlardan iki tane daha bulmalıydı fakat ilk çalıştırılması gereken proses odasındakiydi. Hepsi çalıştığında maden prosesi başlamıştı.

Döndü ve ilerledi. Solda bir su çarkına çıkan bir giriş buldu. Koridorun sonuna kadar ilerlerse kapalı bir kapı bulacaktı ki bu kapı gezegen odasının 1 no'lu odasıydı. Su çarkına geri giderken karşısına 3 kapılı bir çatal çıktı. Sağdaki ana koridora çıkıyordu. Soldaki ise açılmayan bir kapıya. Çarkı durdurmak şimdiki göreviydi. Kapılar yırtılmıştı sanki. Önündeki kapıdan girmeden sağdaki düğmeyi indirdi.

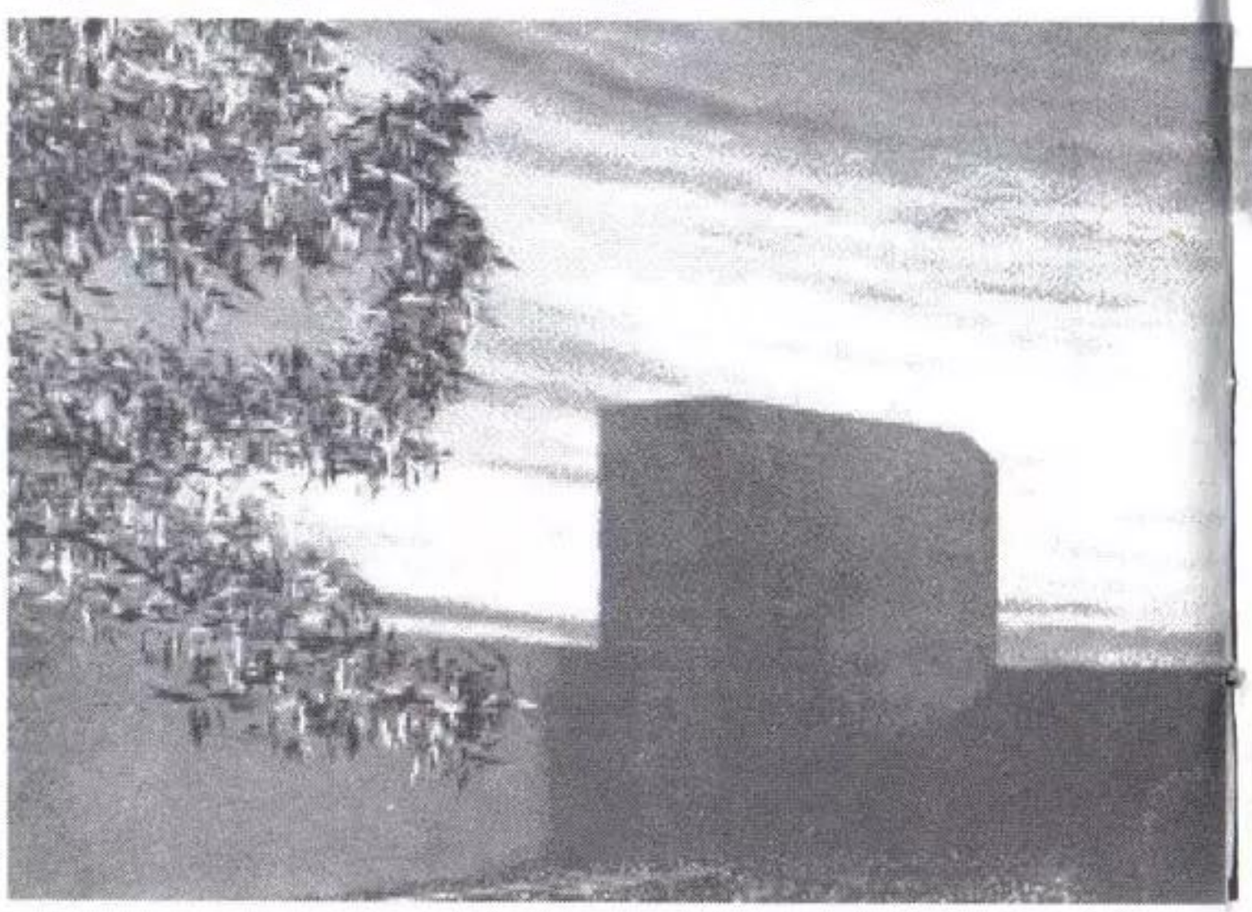
Proses Aleti:

Rayların sağa ve sola gittiği bir koridora geldi. Çelik bir kapıya varmak için soldaki yolu seçti. Kolu çekti , çalışmaması girişin aktif olmadığını gösteriyordu. Çelik kapı açıldığında, merdivenden tırmandı ve aletin orada durdu. Etrafa baktı. Konvanyörü aktif hale getirdi. Sağa döndü ve makinadaki siyah düğmeye bastı. Kontrol panele ilerledi ve soldaki düğmeye bastı. Siyah ve kırmızı düğmeleri parçalama işi için kullandı. Her taşı 2 kez kırmalıydı. Proses aleti eğer kapanırsa, makinayı tekrar çalıştırmak için kolu çekmeliydi. Yeterli üretimden sonra bir sinyal sesi duydu. Merdivenden aşağı inerek solunda bir kontrol panel bulana kadar ilerledi.

Tünelden aşağı ilerlemeye devam etti ve iki çatala geldi. Birincisinde; sol ray (gezegen odasında 4 no'lu kapıyı eğer açtıysanız şu anda önünüzdeki kapı da açık olmalı) Melting Chamber'a gidiyordu. İkinci çatalda kolu çekti ve ilk çatala geri döndü ve kontrol panele baktı. Soldaki düğmeye bastı ve bir vagon geldi. İkinci çatala ilerleyerek soldaki tünele devam etti. Tavanında kapılar bulunan bir odaya geldi. Zinciri vagona taktı ve kontrol panele ilerledi. İki düğmeyi de aşağı yukarı oynatmaya başladı daha sonra panelin kenarındaki kolu çekti ve soldaki düğmeyi yukarı itti. Vagon melting chamber'a girmişti ve dolayısı ile sizde.

Melting Chamber:

Soldan ilerledi ve başka bir kontrol panele yaklaştı. Bu panelin düğmeleri daha değişikti. Üstteki iki düğme sol pençe gücünü, sağdaki ise elektrik gücünü. Sol kenardaki yatay pençe hareketini, üstte ortadaki ise dikey hareketi kontrol ediyoru. Hemen altında sıcaklığı ve sıcaklık kontrol kolunu gördü. Panelin altında ise voltaj kontrol vardı. Şimdi ise yapacağı hareketin zorluğunu taşıyordu yüzünde. Bu hareketi iki kere üst üste yapmak çok zordu: *Pençeyi gücünü açtı, dikey pençe kolunu sağa çekti, yatayı ise aşağı yukarı çekti, dikey kontrol kolunu sola ve yatay kontrol kolunu aşağı ve hemen yukarı çekti. Sıcaklık kontrol kolunu kullanarak sıcaklığı max. yaptı. Voltajı 80'e çekti. Elektrik düğmesini açtı. Yatayı aşağı yukarı çekti yine. Dikey kontrol kolunu yine sağa çekti ve madendeki kontrol panele geri gitti. İki düğmeyi de aşağı çekti böylece vagon sağa gitti. Soldaki kolu kullanarak vagonu tekrar yönlendirdi ve vagon ikinci çatala girdi.



İki düğmeyi de yukarı çekti ve sonra soldaki kolu aşağı. Vagon kapılı odaya girdi.

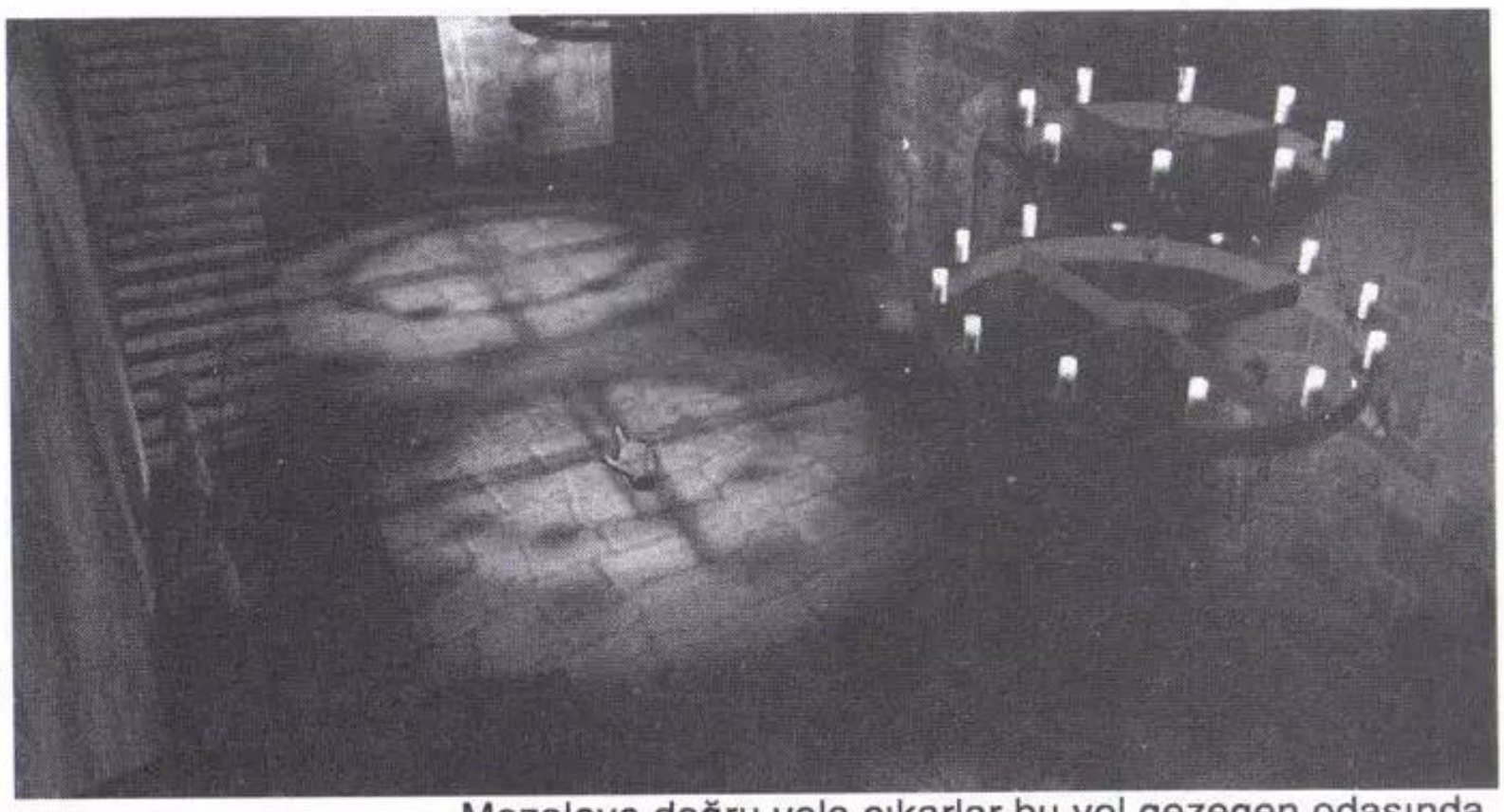
Mix Odası:

Tavanında kapılar bulunan odaya girdi. Merdivene tırmandı ve kontrol panele doğru ilerledi. Panel odanın köşesindeydi. Panel yine komplike gelmişti ona. Eğer hiç bir şey çalışmazsa melting chamber'daki bobine geri dönüp düğmeye basacaktı. Elektrik düğmesi yukarı sol köşede, pençe kontrolu yukarı sağ köşede, kristal yapıcı aşağı sağ kenarda, voltaj metre ortada, panelin aşağısında ortada voltajmetre kontrolu, spin kontrolu panelin sağ tarafındaydı. Şimdi yine zor bir görev onu bekliyordu: Pençe kontrolü en sağa çekti, en sola çekti. Mix aletine ilerledi. Soldaki tekerleği H2O'yu, soldakini ise HNO3'ü tüpe koymak için çevirdi . Düğmeye basarak mix işlemini başlattı. Alttaki düğmeye basarak konteynırı doldurdu. Kontrol panele geri döndü. Pençe kontrolunu sola ve aşağı çekti. Kristal yapıcıyı aşağı çekti. Elektrik düğmesini çalıştırdı. Voltajı 80 yaptı. Spin kontrolu çalıştırdı. Ve işte hayat çubuğu yapmıştı kendine. Kontrolları kullanarak çubuğu kaba koydu ve onu da soldaki bir düğmeye basarak gönderdi.

Dr. Frankenstein ile buluşma:

Konuşma içi kulenin 1. katına yöneldi. Burada bir durdu ve oyun save etmemizi önerdi çünkü ölebilirdi. Biyoloji lab.'ına gitti. Soldaki kapıyı açtı. Odaya girdi ve etrafa baktı. Dr.'u görünce ona doğru gitti ve konuşmaya başladı. Sola döndü masaya ilerledi. Çekmeceden notları aştı. Sola dönünce Dr. yine konuşmaya başlar. (Oyunu save edin...)Dr. silah doğrulttuğunda hızla dışarı kaçmaya başlar. Dışarıda güvencededir.

Dışarıya çıktığında (Save edin...) şatoya doğru koşar. Bir adam onu silahla karşılar. Bir diğeri ise solundadır. Sağdan şatonun kapısına doğru ilerler. Solda ki merdivenlerden çıkar. İleri, sola ve ileri giderek kapıyı açar. Sağa dönerek aynaya bakar fakat buna vakti yoktur çünkü adamlar peşindedir. Aynada çıkan kızı takip eder. Suyu alır ve içer. Varillerden birini iter ve tahta çatalı kullanır. Taş kullanarak eli uzaklaştırır.



Mozaleye doğru yola çıkarlar bu yol gezegen odasında ki 4 no'lu kapıdan geçer. Çekmeceye bakarlar ve notları okurlar. Sara'yı takip etmek onun kurtuluşudur. Önlerine gelen labirentte bir canavarın saldırısına uğrarlar fakat (Eğer random değil ise...) şu yolla kurtulurlar: yukarı, yukarı, sol merdiven yukarı, sol merdiven yukarı, sağ merdiven yukarı, sol merdiven yukarı, yukarı, yukarı,yukarı... Canavardan Sara'yı kurtarmak için elini tutar...

5 no'lu gizli geçide giderler. Bir not ve arkalarında ise bir bomba bulurlar. Şatonun 3. katındaki gözlem odasına giderler. Dr. Frankenstein'a doğru ilerlerler. Kızını görünce kapıya yaklaşır ve masayı iter ve anahtar düşer. Masayı tekrar iter. Anahtar ile duvarı açar. Gizli geçide Sara ölünce geri gider. Göreceği manzara ise inanılmazdır. Kızı Gabrielle bombadan ölmüştür. Kızını alarak kulenin 3. katındaki lab.a gider.

Oyunun Sonu:

Gabrielle'i masaya yatırır. Giderek hayat çubuğunu alır. Masanın üzerindeki havada duran aparata takar. Kontrol panele gider. Soldaki 3 düğmeyi sağa iter. Sonra 2 sağ düğmeyi yukarı iter. Solundaki kolu çeker. Merdivene tırmanır ve hıza bakar. Hız 10 ila 20 arasına gelene kadar bekler ve ipi çözer. 2. kattaki bobine gider. Kolu çekerek bobinin şarj eder ve ekrandaki iğne kırmızı alandaysa (ama koyu kırmızı değil tam) hala tekrar yukarı iter. 3. kata geri döner ve soldaki 3 düğmeyi sola çevirir. Veeeeee kızını kurtararak mutlu ve uzun yaşarlar...(Bu 1. bitişti)

2. Bitiş:

Bobindeki iğne koyu kırmızı alanda iken kolu çeker ve kontrol panele gider. Burada soldaki 3 düğmeyi de sola çeker. Kızı canlanır fakat yine ölür. Dr. gelir ve onu yakalar ve sonsuza kadar orada hapis kalır...

☒ Timur "Yazdım İşte..." Çataklı

Firma: A.SOFTWARE (ADVENTURE)
Sistem: CD-ROM- 2MB HardDisk 8 MB RAM - VGA Min. PC 486
Karar: %81

tanıtım

actua

Game Show'un ilk sayısından beri her zaman bize eleştirilerinizi iletmenizi istemiştik (tim). Bu ay içinde Fifa96 futbol oyunu ile ilgili öyle sert bir eleştiri aldım ki oturup düşündüm: Gerçekten yazılarımın girişleri orjinal olmak üzere hazırlanmış anlamı olmayan uzun ve sıkıcı cümleler miydi? Ve Fifa'96 açıklamam doyurucu değil miydi? Yazılarımızın içeriğine çok önem verdiğimiz için hassas noktamdan yakalanmıştım. Eleştirinin üzerine düşündükten sonra vardığım sonuçları bu yazımda uygulamaya çalışacağım. Actua Soccer oyununu bir futbol oyunu ne kadar iyi açıklanabilirse o kadar ayrıntıları ile tanıtmaya çalışacağım.
PC'lerdeki futbol boşluğu iyice doldurulmaya başlandı: Striker'95, Fifa'96, Sensible W. of S. Ve Actua Soccer. Striker'95 iki kişinin kolaylıkla oynanabilmesi, salon futbolu seçeneği ile gözlerimizi kamaştırmış ama bir süre sonra kolaylığı büyüyü bozmuştu. Fifa 96 benim şimdiye kadar oynadığım en güzel PC futbol oyunuydu. Zorluk derecesi, oynanabilirliği, görüntüleri, kameraları ile Fifa'nın birincisinin bir çok basamak yukarısında gözüküyordu. Sensible W. of S.'ı oynamamış olmanın üzüntüsü içinde Actua Soccer ile tanıştım. A.S. hakkında ilk aklımda kalan disket versiyonunun bilgisayarı F5 ile açmadan çalışmadığı oldu. Emin'in Pentium'nda hızla top sektiren futbolcumuz benim zavallı sistemimde acılar içinde kıvranıyordu. Farkettim ki 486DX2/66 8Mb. Ram artık standartların altında kalıyor. Futbolcularımızın ve ekran başında bizim acı çekmememiz için Environment seçeneğinden grafik ayarlaını yapabilirsiniz. Stadyumu gri duvarlara, havadaki bulutları da mavi bir perdeye çevirip, saha çizgilerini pek önemsemeyin ve maçınızı tam ekran yapacağım diye tutturmayın. A.S.'ı 4 kişi oynayabiliyorsunuz Hemi de klavye tuşlarınızı gönül rahatlığı ile ayarlayarak. Tabi 4 kişi friendly yapacak değilsiniz. İster lige ister kupaya katılın. Karşımda yalnızca bir kaleci olsun ben de bomboş sahada biraz antreman yapayim derseniz: **Practice.** Sıra geldi takımınızı seçmeye. O da ne! 96 Avrupa Şampiyonası'na bileğinin hakkıyla katılacak olan Türkiye seçenekler arasında yok. Ben bu oyunu deltree'lemez miyim şimdi? Deltree'lemem. Profesyonel davranmalı, oyunumuzu duygusallığa kapılmadan oynamalıyız. Biz de seçtiğimiz takımın futbolcularının isimlerini bir önceki ekranda custumize ile değiştiririz.Bu ekranda maç ile ilgili ayrıntıları da değiştirebiliyorsunuz. Maçımız başlamak üzere... Bayrağımızın olmadığı ekranı gözümüz kapalı geçtikten sonra sahadayız. Kontrol tuşlarımızı (joystick'imizi) hazırladık. Oyunu biraz oynayınca adamların kontrolü hakkında genel bir fikir elde ettiniz sanırım. Ve farketmişsinizdir ki bir çok kamera olmasına karşın (1-8 tuşları ile değiştirebilirsiniz) yalnızca bir tanesi doğru düzgün top oynamanıza elverişli.
Şimdi gelelim ufak tefek notlarıma. Notlarım ufak tefek ama oyunun en önemli açıklamalarının burada olması gerektiğini de biliyorum. Elimizden geleni yapacağız bakalım.
Ateş tuşlarınızdan birisi şut, diğeri pas olarak isimlendirilmişti. Ama bu tuşlara basış hızınıza göre değişik topa vuruşlar olabiliyor. Savunma da olsun, atakta olsun bu paslar ve şutlar tabiki oldukça önemli. Benim ilk oyunlarımda devamlı istemediğim halde topuk pası yapıyordum. Tamam topuk pası iyi de her adamınız topuk pası yaparsa kusuyorsunuz yani. Ama pas tuşunu doğru kullanırsanız (yöne ve hıza dikkat ederek) ileriye doğru kontra atak yapacağınız Oğuzvari paslar atabilirsiniz.

Savunma: En iyi savunma taktiklerinden birisi ofsaytları ON yapmaktır. Böylece haybeye gol yememiş

olursunuz. Savunma adamlarınız top kalecinizin elleri arasında eriyinceya kadar mücadeleyi bırakmamalı. Kaleciden dönen toplar A.S.'da oldukça tehlikeli oluyor.

Paslaşma: Niye paslaşmıyacakmışsınız canım. Paslaşın, paslaşın. Pas yüzdenizin yüksek olması için çevrenizde biraz boşluk var iken pas yapın. Tam arkanızda rakip varsa pasınız istediğiniz yere gitmeyecektir. Ya şöyle bir vücut hareketi ile rakibinizden sıyrılın (çalım atmak o kadar kolay değil yalnız) ya da topa hızla vurun. Unutmayın yüzünüzün pas atacağınız adama dönük olması gerekmiyor. Pasınızı boştaki arkadaşınıza atmaya çalışın.

Top sürme: Top da sür kardeşim. Futbol bu. Ne öyle paslaşma, top sürme? Çok şahsi oynama ama top da sür birazcık. Top sürmek bir yana top kapmak da bir sorun. Top kapmak için kayarak müdahale ilk akla gelen yol. Ama hakemin sertlik derecesine göre tehlikeli bir kayma olayında sarı kart görebilirsiniz. Eğer rakibin yanına gelir, omuz darbesi ile herifin pozisyonunu bozarsanız daha profesyonelce hareket etmiş olursunuz. Zor iş, ona göre. Kayarak müdahaleyi topu alacağınıza emin olduğunuzda bir de artık gol yememek için son çare olduğunda deneyin, derim.

Şut: Kaleyi gördüğünüz anda vurun derim. Hele oyunda tecrübesizken kaleciden hiç korkmayın. Vurun gitsin. Rakibi hırpalamış olursunuz. Şutunuzu tuşlarınız ile kontrol etmeniz de çok önemli. Penaltıları Wire kamerasından kullanın. Köşelere doğru sert bir şut atın. Atıştan sonra geriye basarak topun sert ve aşağıdan gitmesini sağlamaya çalışın.

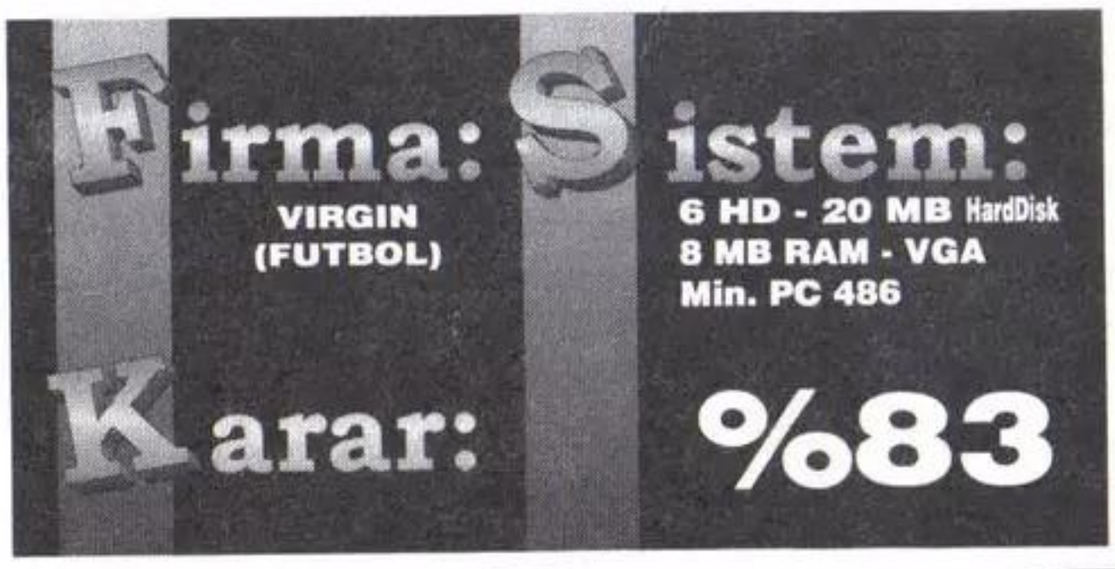
Rakipler: Aman diyim. Başlarda moralinizi bozacak, sizi oyundan soğutacak rakiplerle hiç uğraşmayın. Şöyle kolay lokmaları seçin. Takımınızın dizilişini karşınızdaki takıma bakarak karar verin.

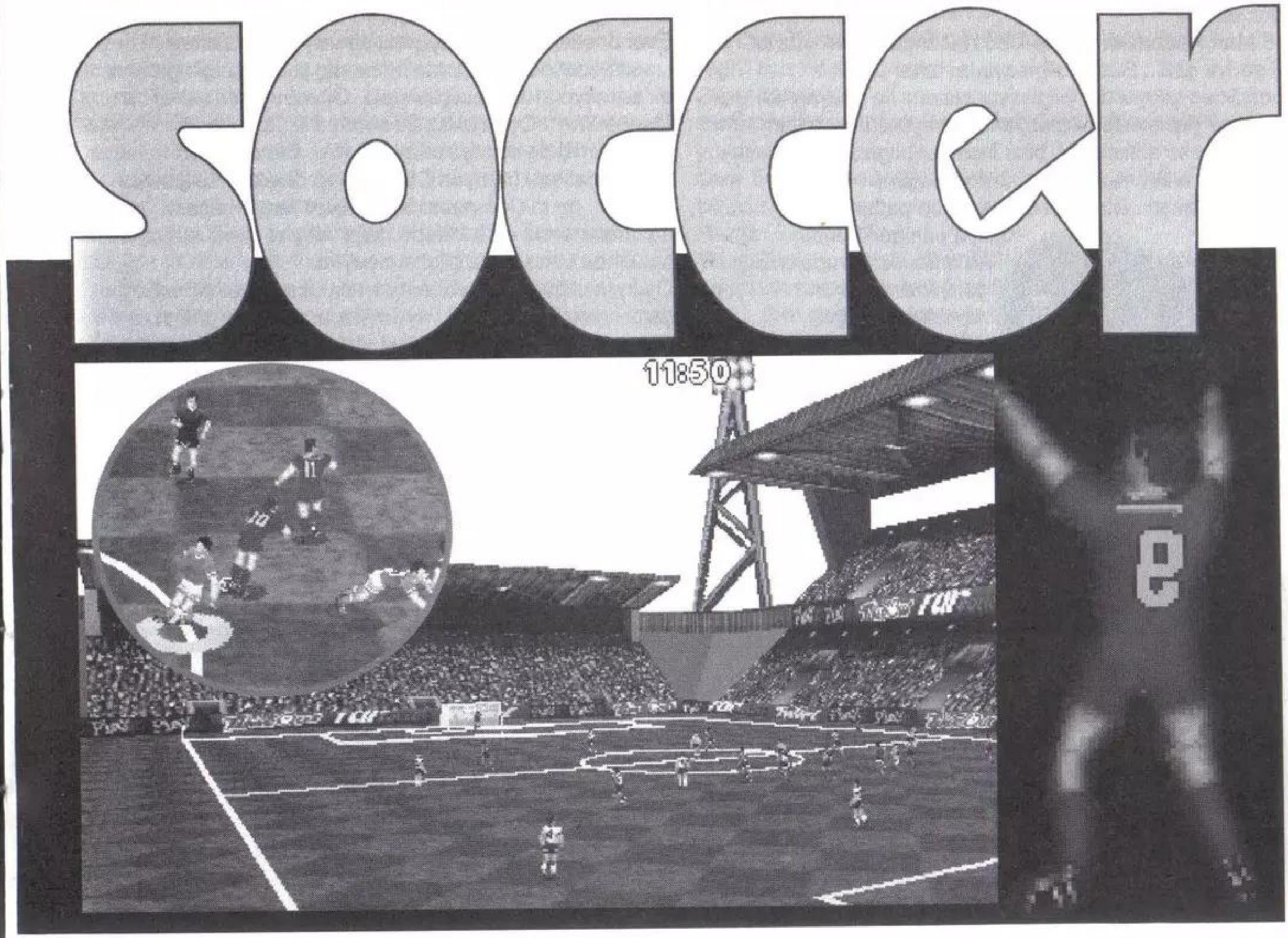
Bir iki aydır futbol oyunlarını tanıtmaya çalışıyorum. Ve anlıyorum ki herkesin elinin alışık olduğu bu oyunların püf noktaları diğer oyunlarda olduğu kadar açık değil. Biraz refleks, biraz alışkanlık ve geçmişte futbol oyunları ile aranızdak ilişkiye bakıyor. Actua Soccer bilgisayarında futbol oynamaktan keyif alan, bir kaç arkadaşı ile kapışmak isteyen, bir cumartesi buluşup uzun ligler veya kupalara düzenlemek isteyenler ve eski futbol oyunlarından sıkılmış olanlar için ideal. Adamlarının sert hatları, standart bir bilgisayarda biraz zahmetli oynanması dışında hiç bir eksiği yok. Actua soccer'da aradığınız her şeyi bulabilirsiniz. Sanki Actua Soccer bana para veriyormuş gibi konuştum ama gerçekler bunlar.

Bu aralar girişlerden çok bitişlerle ilgili problemlerin olduğundan bu yazımın bitişinde de bir şiire yer vermek istiyorum. Hayat, bilgisayar ekranlarında olmadığı kadar zor, şaşırtıcı ve acı verici olabiliyor. Yüreğiniz acıdan yanıyor. Her şeyi görüyorsunuz ama eliniz, kolunuz bağlı. Bu durumda şiirlere sığınmak kendinize acımaktan çok daha derin yaşamaktır. Teşekkürler.

"Doğumgünlerimiz çoğuldu. / Bir kaç kez doğardık / Seninle. / Sen sevdiğinde / Benden ayrı / Bir kez daha öleceğiz. / Çok doğduk / Doğdğumuz kez öleceğiz." (Mert Topçu, 6.2.1996).

MERT TOPÇU





tanıtım

THIS MEANS

20. yüzyılın son yılları... Bütün dünya ekonomik bir kaosun içine düşmüş bir durumda. İnsanlar bankalardan paralarını kurtarmak için uğraşıyorlar. Yağmacılar çoğalıyorlar. Bütün dünya bir kargaşaya doğru sürükleniyor.

Parayı elinde bulunduran birkaç büyük şirket var. Bu şirketlerden biri, (M.R. inc.) bir zamanların en büyük oyun programlama firması olan Microfirm`i satın aldı. Micro firm`in kurucusu ve düzenleyicisi olan Sheldon Hawkins II şirketini iflastan kurtarmaya çalışıyordu.

(Beş ay evvel) Yeni bir bilgisayar oyunu piyasaya sürüldü. Snark Hunter adlı bu oyunun ilk bölümü, tanıtım amacı ile bütün bilgisayar marketlerde ve boardlarda bulunuyordu. Altı ay içerisinde bu oyun bütün dünyada oynanmaya başladı. Ev ve iş bilgisayarlarında, deli gibi bu oyun oynanıyordu. Oyunun programcısı hakkında kimse bilgi sahibi değildi. Tek bilinen programcının kendine Shadowhawk ismini takmasıydı.

(15 Mart Pazartesi, sabah 12:01) Dünya birden yüz elli yıl geriye gitti... Bütün bilgisayarlar teker teker kontrolden çıkıyordu. Bilgisayar sistemi ile çalışan her şey hata yapıyordu. Bigisayarlar ısınıyordu, insanlar yoğun stress altındaydı, bazı insanlar bilgisayarlar yüzünden ölüyordu. Kimse neler olduğunu anlayamamıştı...Bir nükleer reaktörün patlamasıyla dünya paniğe kapıldı.

Amerika ve Avrupa birlikte çalışarak sorunun nereden geldiğini bulmaya çalışıyorlardı. Asyadan mı, uzaydan mı, dünyanın çekirdeğinden mi ? Kimse bilmiyordu. Almanya`dan İngiltere`ye giden bir radyo mesajı bu soruların ilk cevabı olmuştu: "Bililnmeyen bir (ssh)rus bilgisayarlara (sshzz)aştı. Bütün bilgisayarları (sshzz... sshzz)" Artık çok geçti, Almanya ve Doğu Avrupa`nın geri kalanı ile irtibat kesilmişti. Bilgisayarlar sorunun kaynağını oluşturuyordu. Diğer ülkeler hemen bilgisayarları kontrol ettiler fakat hiçbir şey bulamadılar. İngiltere tamamen karıştığında, iki Amerika kıtası bütün nükleer reaktörleri kapattılar ve askeri kanunları ilan ettiler.

Kendi güç kaynakları ve isole bilgisayarları olan üniversiteler sorunun kaynağını çözmüşlerdi. Sorun bilgisayar oyunu olan Snark Hunter`dan kaynaklanıyordu. Hemen Shadowhawk`ı aramaya başladılar, fakat Shadowhawk`tan hiçbir iz yoktu. Sanki hiç bir zaman var olmamıştı.

(Birkaç ay evvel) General Forrest Walker Adams; A.B.D., Kanada, Mexica ve Nikaragua askeri güçlerini bir bayrak altında toplamayı başardı.

Birkaç gün önce; Binbaşı Cassandra Clark, General Adams`dan bir mesaj getirdi. Benim orduya komutan olarak istendiğimi ve kabul ettiğim takdirde, rütbemin albaylığa yükseleceğini söyledi.

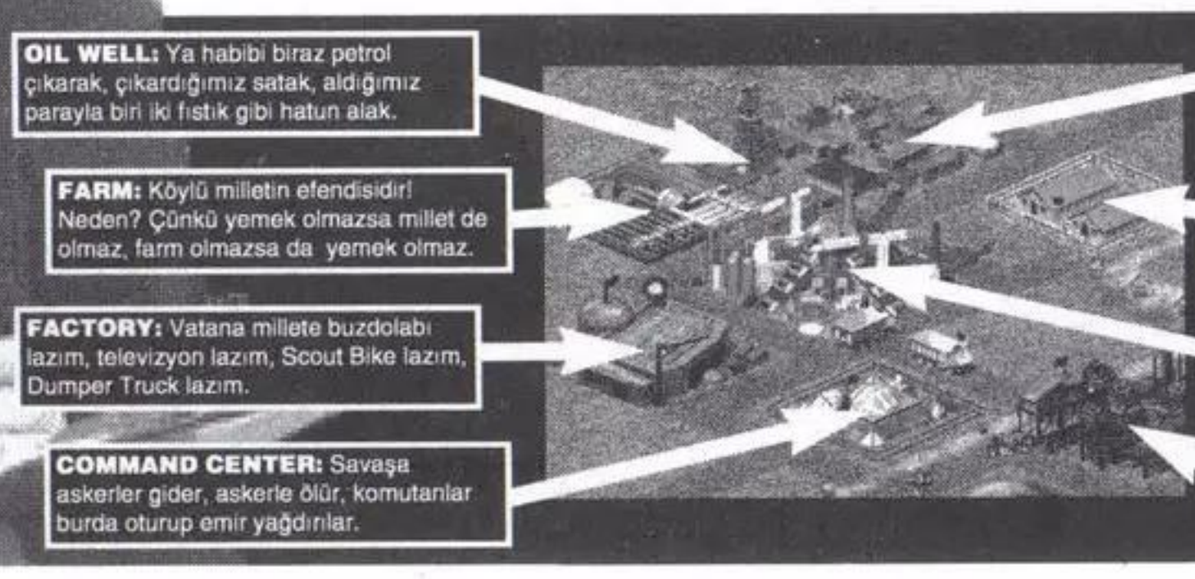
Evet dostlar yukarıda oyunun senaryosunu sizlere kısaca özetledim. Aslında bir savaş stratejisi için garip bir senaryo olduğunu şüphesiz. Oyunumuzun adı "This Means War". Oyun biraz Command & Conquer`e benzetilmiş de olsa güzel bir strateji. Windows 95 altında çalışan bu oyun CD-Rom ve disikette bulunuyor. Açıkçası oyun Command & Conquer kadar başarılı hazırlanmamış ama kötüde değil. Neyse şimdi sizi oyun hakkında biraz daha bilgilendireyim.

Oyunda ordularınızı yönetmek için üzerine basılı tutun, çarpı işaretini gideceği veya saldıracağı yere getirip, parmağınızı düğmeden çekin. Ayrıca birden çok adama emir vermek istiyorsanız, sol tuşa basılı tutup bir kare içine alarak işaretliyebilirsiniz. Ünitelerin ve binaların üzerine kliklediğiniz zaman yanda çeşitli ikonlar belirir. Bu ikonlar ünitelerde genelde şöyledir:

Durma: Bu ikonu seçerseniz ünite olduğu yerde duracaktır.

Devam etme: Bu ikonu seçerseniz, ünite daha önceden söylediğiniz yere doğru gider.

Saldırı modu: Bu ikonu seçerseniz, ünite otomatik



OIL WELL: Ya habibi biraz petrol çıkarak, çıkardığımız satak, aldığımız parayla biri iki fıstık gibi hatun alak.

FARM: Köylü milletin efendisidir! Neden? Çünkü yemek olmazsa millet de olmaz, farm olmazsa da yemek olmaz.

FACTORY: Vatana millete buzdolabı lazım, televizyon lazım, Scout Bike lazım, Dumper Truck lazım.

COMMAND CENTER: Savaşa askerler gider, askerle ölür, komutanlar burda oturup emir yağdırılar.

HOUSING: İnsanlara yaşayacak yer de lazım tabii, ama oyunda emlakçı olmaması dezavantaj.

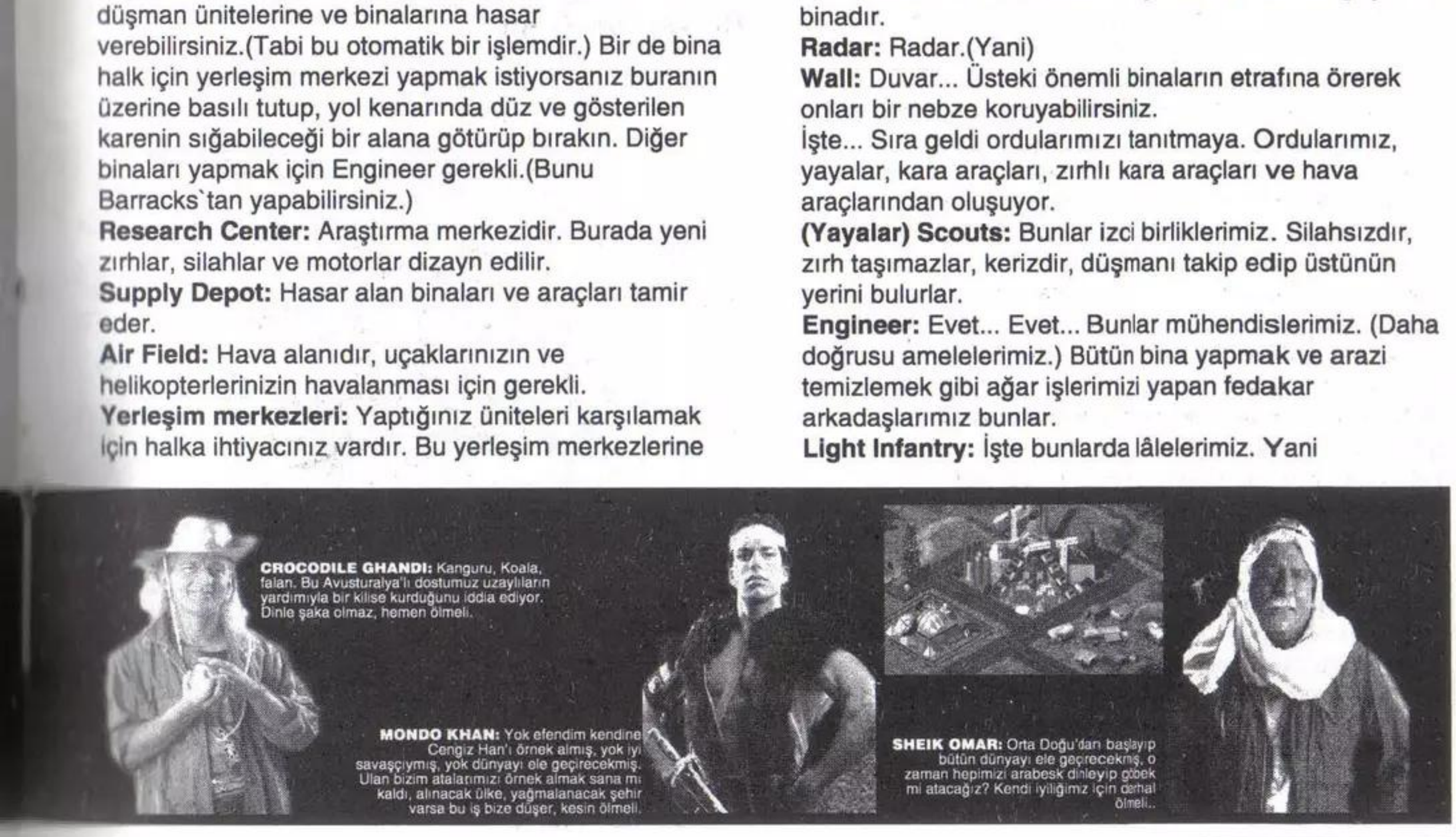
BARRACKS: Gerçek hayatta da böyle pratik asker yapmaca yerleri olsa şimdi Özgür'le Onur burda olurdu.

STEEL MILL: Demir çıkarmak yetmez, savaş çarklarının dönmesi için onu işleyip çeliğe çevirmek lazım.

MINE: Yerin yedi kat dibinde maden çıkarmak pek eğlenceli değil, ama savaşa gidip ölmekten iyidir herhalde.

WAR!

olarak düşmanın üzerine giderek saldırı.
Kaçma modu: Bu ikona bastığınızda ünite otomatik olarak düşmanın olmadığı bir bölgeye gider.
Hedefi kilitleme: Bu ikon seçtiğiniz hedeften başkasına saldırmasını engeller.
Hızlı ateş: Bu ikona bastığınızda, ünite nişan almadan ateş eder. Vurma oranı azalır.
Sıra düzenleme: Bu ikon sadece grub liderleri için geçerlidir. Takımın sıralanış şekilini ayarlamanızı sağlar. Bir takım en fazla altı kişiden oluşur. Takım yapmak için beş kişiyi işaretleyin, üzerlerine basılı tutun ve lider yapmak istediğiniz diğer bir adamın üzerine getirip bırakın.
Gruptan ayrılma: Bu ikonda sadece grup lideri için geçerlidir. Seçtiğiniz zaman lider gruptan ayrılır ve yerine başka bir lider seçilir.
Bazı ünitelerde, özelliklerine göre bu ikonların bir kısmı değişir. Mesela izcilerde atak modu yoktur, Toplar ve roket atarlar boşbir yere ateş edebilirler.
Binalarda ise bu ikonlar binanın işlevine göre değişir.
Temel binaların işlevleri şunlardır:
Command Center: Burada ordularınızın hepsine birden durma, devam etme, saldırı, kaçma gibi komutlar verebilirsiniz. Ayrıca gizli servis işleride buradan yapılır. Casusluk için saniyede ne kadar para vereceğinizi seçebilirsiniz. Eğer sabotaj seçeneğini seçerseniz, düşman ünitelerine ve binalarına hasar verebilirsiniz.(Tabi bu otomatik bir işlemdir.) Bir de bina halk için yerleşim merkezi yapmak istiyorsanız buranın üzerine basılı tutup, yol kenarında düz ve gösterilen karenin sığabileceği bir alana götürüp bırakın. Diğer binaları yapmak için Engineer gerekli.(Bunu Barracks`tan yapabilirsiniz.)
Research Center: Araştırma merkezidir. Burada yeni zırhlar, silahlar ve motorlar dizayn edilir.
Supply Depot: Hasar alan binaları ve araçları tamir eder.
Air Field: Hava alanıdır, uçaklarınızın ve helikopterlerinizin havalanması için gerekli.
Yerleşim merkezleri: Yaptığınız üniteleri karşılamak için halka ihtiyacınız vardır. Bu yerleşim merkezlerine halk yerleşir ve nüfusun artması yemek gerekir.
Yemek üretim merkezleri: Halkı beslemek için yemek üretim merkezleri kurmalısınız. Bunlar; Farm ve Agro Plant`dir.
Mineral merkezleri: This Means War`da para yerine mineraller kullanılır. Bu mineraller önce maden (Mine) kurularak çıkarılır ve kamyonlarla (Dump Trucks) Steel Millè götürülür ve burada toplanır.
Enerji üretim merkezleri: Binaların harcadığı enerjiyi üretmek için bu merkezleri kurmanız gerekiyor. Bunlar sırasıyla şöyle; Oil Well, Wind Mill, Solar Panel.
Ordu üretim merkezleri: Ordularınızı çıkarmak için kurmanız gereken binalardır. Bunlardan bir tanesi Barracks`tır (kışla) buradan yayaları çıkarabilirsiniz. Diğerleri ise araç fabrikalarıdır; LowTech Factory, MidTech Factory, HighTech Factory. En hızlı üretimi HighTech Factory yapar.
Diğer binalar:
Bunker: Üssü savunmak için kurulan makinalı tüfek yuvasıdır.
Gun Turret: Üssü savunmak için kurulan daha güçlü bir binadır.
Radar: Radar.(Yani)
Wall: Duvar... Üsteki önemli binaların etrafına örerek onları bir nebze koruyabilirsiniz.
İşte... Sıra geldi ordularımızı tanıtmaya. Ordularımız, yayalar, kara araçları, zırhlı kara araçları ve hava araçlarından oluşuyor.
(Yayalar) Scouts: Bunlar izci birliklerimiz. Silahsızdır, zırh taşımazlar, kerizdir, düşmanı takip edip üstünün yerini bulurlar.
Engineer: Evet... Evet... Bunlar mühendislerimiz. (Daha doğrusu amelelerimiz.) Bütün bina yapmak ve arazi temizlemek gibi ağar işlerimizi yapan fedakar arkadaşlarımız bunlar.
Light Infantry: İşte bunlarda lâlelerimiz. Yani



CROCODILE GHANDI: Kanguru, Koala, falan. Bu Avusturalya'lı dostumuz uzaylıların yardımıyla bir kilise kurduğunu iddia ediyor. Dinle şaka olmaz, hemen ölmeli.

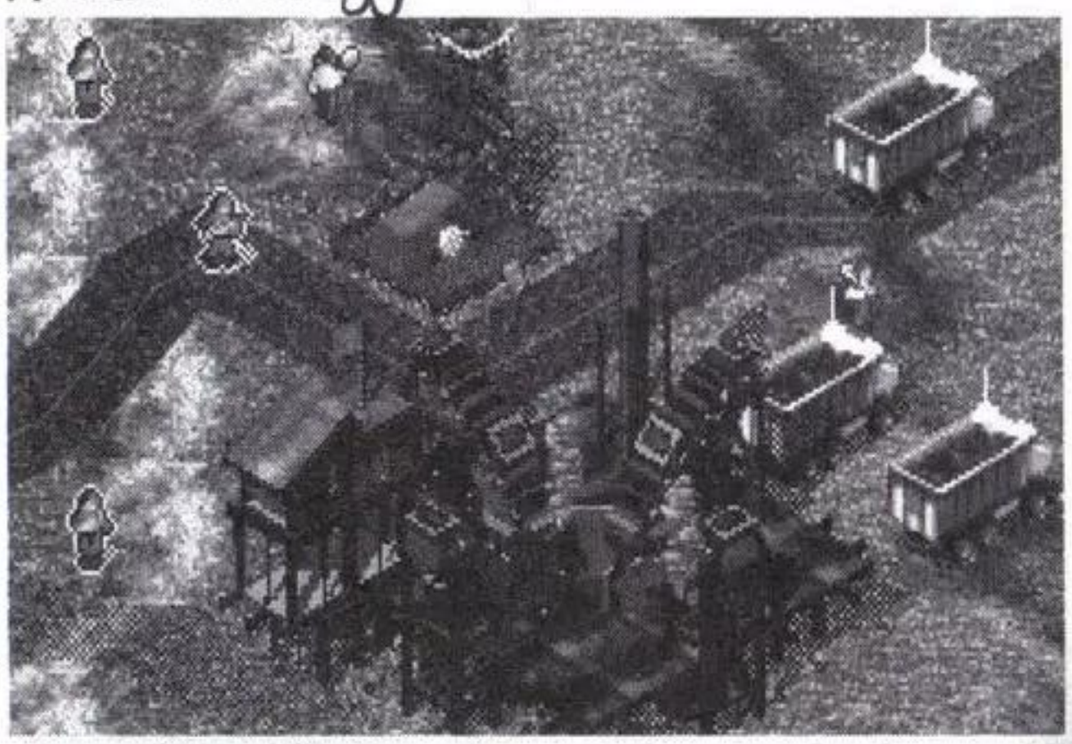
MONDO KHAN: Yok efendim kendine Cengiz Han'ı örnek almış, yok iyi savaşçıymış, yok dünyayı ele geçirecekmiş. Ulan bizim atalarımızı örnek almak sana mı kaldı, alınacak ülke, yağmalanacak şehir varsa bu iş bize düşer, kesin ölmeli.

SHEIK OMAR: Orta Doğu'dan başlayıp bütün dünyayı ele geçirecekmiş, o zaman hepimizi arabesk dinleyip göbek mi atacağız? Kendi iyiliğimiz için derhal ölmeli..

piyadelerimiz. Bütün saldırılarda öncelikle bu garibanları kullanıyoruz.
Heavy Infantry: Bunlarda piyadelerin bir boy gelişmişi, daha fazla zırhları ve ateş güçleri var.
Bazooka: Bu arkadaşlarımız da bazuka ile düşmana kritik hasarlar veriyor. Fakat silahlarını çok yavaş doldurdukları için ancak, vur-kaç-saklan taktiği ile hareket dedebiliyorlar.
Mortar: İşte bu adamlar, ağır zırhlı araçların zırhlarına oldukça fazla hasar veriyorlar ve tanklarımızın işini kolaylaştırıyorlar. Fakat zırhları çok az olduğu için, düşmanın atış menziline girdikleri vedalaşıyoruz.
Marines: Bu adamlar ordumuzun yüz akı. (biricik askerlerim benim) Yayalar içerisinde en kullanışlı olan askerler bunlardır. Ellerinde ufak zırh delici silahlar vardır. (ufacık)
(Kara araçları) Scout Bikes: Bunlarda izci bozuntularının motorsiklete binmiş versiyonu. Daha hızlı olması dışında hiçbir farkı olmadığı söylenebilir.
Battle Bike: Savaş motorsikletleri, bir saldırıyı engellemede büyük rol oynar. Ani bir saldırıda diğer kuvvetler gelene kadar düşmanı oyalar.
Dump Truck: Hazinemizi taşıyan kamyonlar. Bu kamyonlar, bizim mineralciklerimizi madenden steel mill`e taşır. Ayrıca kum veya asfalt yol dökme işide bunlara aittir. Unutmayın bunker ve gun turret haricindeki bütün binalar, yol kenarına yapılmalıdır.
Military Truck: Askeri kamyonumuzdur. Altı tane yolcu taşır. Savunmasızdır.
Construction Vehicle: Ameleciklerimizi büyük zahmetlerden ve bizi de beklemekten kurtaran bu araç, bina yapımlarında kullanılır. Fakat engebeli yerlerde fazla bir işe yaramaz.
Jeep: Hızlı bir araçtır, az da olsa ateş eder, eh bir kişi taşır... Bazen izci lavuklarının yerine kullanabilirsiniz.
Rapid Assault Vehicle: Düşmana seri bir şekilde ateş eder ve kritik hasarlar verir.
(Zırhlı kara araçları) Armored Personnel Carrier: Zırhlı ulaşım aracıdır. Eğer aceleniz varsa ve düşman hattından geçerek piyade taşımanız gerekiyorsa, bunu kullanabilirsiniz.
Light Tank: Zırhlı, güçlü ve diğer tanklara göre hızlıdır.
Medium Tank: Hafif tankın bir üst modelidir. Daha fazla zırh ve ateş gücüne sahiptir.
Heavy Tank: İşbitirici... İki tane 75mm`lik namlusu vardır, daha dayanıklı bir zırha sahiptir.
Missile Tank: Uzak hedeflere karşılı çok etkili bir silahtır. Fakat yanına biri yaklaştığında aramızdan ayrılır.
Light Hovercraft: Oyundaki en hızlı kara aracıdır. Fakat tepelerde gidemez.
Heavy Hovercraft: Diğerinden daha yavaştır fakat her şeyi ile daha güçlüdür.
(Hava Kuvvetleri) Fighter: Saldırı uçağıdır. Ayrıca diğer uçaklarlada savaşır.
Jet: Düşmana saldırıp çabucak uzaklaşabilir.
Bomber: Düşmanın binalarına saldırır ve düşman uyanmadan kaçar.
Helikopter: Bir kişilik kapasitesi vardır.
Not: Fighter, Jet, Bomber uçakları havalanmadan emir alırlar ve havalandıktan sonra başka emir veremezsiniz. (havadayken kim takar emirleri...)
Evet ordumuz bunlardan ibaret. Ama olsun bunu da bulamayanlar vardır elbet... Şimdilik oyunun iyi ve kötü yanlarına gelelim. Oyun daha önceden de belirttiğim gibi Windows 95 altında çalışıyor. Bunun iyi yanı istediğiniz çözünürlükte, pencere açarak ve başka işlerle uğraşırken oynayabilirsiniz. Fakat bütün bunları yapabilmek için elinizde güçlü bir bilgisayar olması gerekir. Oyun bir çok bilgisayar da yavaş çalışıyor. Ama çözünürlüğü 320x200 ve zeka seviyesini de en aptal olarak ayarlarsanız, biraz hızlandırabilirsiniz. Eğer ki bir Pentium`unuz varsa ve iyi bir ekran kartınız varsa fazla sorun çıkacağını zannetmiyorum. (Malesef bende yok... Kader utansın.) Oyunun yapay zekasının Command & Conquer kadar iyi olmaması dikkat çekiyor. Nerde o yolveren piyadeler. Fazla sayıda piyadeye emir verirken dikkatli olun. Bunların şakası yok; heriflerin önünden öteki piyade geçerse, gidip en uzun yola sapıyor. Fakat bu kadar çeşit lması gayet güzel bir şey. (yakışır....)
Neyse oyunun iyi ve kötü yanlarını bir yana bırakalım ama oyun gerçekten sarıyor. Eğer oyunu görmek istiyorsanız önce bir disiket versiyonunu alıp bakın.
Yazımı bitirmeden önce söylemek istediğim üç şey var. Van(bir): Yazarların isiminin önüne dallama yazılmasın. (gerçekler acıtıyor.) Tu(iki): Serkanın köşesi bir sayfa daha artsın. (sınırları zorluyor.) Tri(üç): Sabah ezanı okundu, hala yazı yazıyorum. (işkence)

Arcade Strategy

Gökhan 'Madman' Tarcan



Firma: MICROPROSE (STRATEJI)
Sistem: 8HD - 25 MB HardDisk, 8 MB RAM - VGAMin. PC 486
Karar: %81

BROS COMPUTER MARKET

PC'DE DISKETTE EN SON OYUNLAR

TEMPEST 2000	1 HD	TEKKEN 3D BLASTER	5 HD
ENIGMA	1 HD	CHAMPIONSHIP	
QUADRA COMMAND	2 HD	MANAGER 2 ITALY	5 HD
LIVING BALL	2 HD	REVERSE TIME	6 HD
SEVEN TAGE	2 HD	REBEL MOON	7 HD
HAOU FROM KOEI	2 HD	RING CYCLE	8 HD
FLYING COLORS	2 HD	TERROR IN CHRISTMAS	
DOOM 95	3 HD	TOWN	10 HD
STREET FIGHTER ZERO	3 HD	TOP GUN	11 HD
DICE BABES	3 HD	BATTLE CRUSADER	
TON TON BIRDS	4 HD	3000 AD	11HD
SPACE DUDE	4 HD	TIE FIGHTER DELUXE	11HD
FAR ISLAND STORY	4 HD	STAR CONTROL 3	13HD
XENOPHAGE	4 HD	SONIK THE HEDGEHOG	15HD
NCAA CHAMP.		ABARON	18HD
BASKETBALL	4 HD	PRIME	24HD
PICTURE BLACKJACK	4 HD		

CD YENI OYUNLAR

NBA LIVE'96
TOP GUN
DARK EYE
CHRONO MASTER
PUMPA & TUMBAS
I have no Mouth
And,I Must Scream
MIRAGE

EASTERNMIND
GABRIEL KINGHT 2
DOUBLE SWITCH
SUPREME WARRIOR
CONGO
SPIDERMAN FW95
NIGHT TRAP
CYBERSPEED

SIPARIŞLERIN TOPTAN VE PERAKENDE OLARAK GÖNDERILIR.

ÖZEL CD KAYITLARI, TOPTAN DİSKET VE BİLGİSAYAR MALZEMELERİ

PC, AMİGA SATIŞI TAMİRİ VE BAKIMI

Gündoğumu Cad. Demiröz İşhanı 9/1 Üsküdar
TEL: 0216 391 54 03 / 3915404 İSTANBUL

RAIDERS

Merhaba sevgili GAME-SHOW okuyucuları. Sizlere en sounında merhaba diyebildim. Aralık ayından beri aksilikler peşimi bırakmadı ve siz okuyucularıma ulaşamadım (tabii bu arada arkadaşlara da rezil olduk). Tabii hepsi basit teknik sorunlardan kaynaklanan problemlerdi fakat beni hiçbiri yıldıramadı (kardeşimin taarruzları da buna dahil). Ve işte sahnedeyim.

Oyunumuzun adını zaten başlıktan biliyorsunuz. Zone Raiders`ı piyasaya süren firma hepimizin yakından tanıdığı Virgin Interactive Entertainment.

Oyunumuzu hangi türe sokacağım derken yeni bir kavram oluşturmaya karar verdim. Nitekim oyunumuz daha önce Quarantine`in de içine girdiği yeni bir oyun sınıfı adı (siz bişey analmadıysanız önemli değil çünkü ben de anlayamadım) yarattım: O.G.P.G.T.O. Bunların Türkçe açılımı ise şu: Önüne geleni patlatıp görevi tamamlama oyunu. Herhalde en uygunu bu olacaktır.

Oyunumuzda siz bir şirket (grup da olabilir) adına çalışan ve görevi şirketin emirlerini yerine getirmek olan bir karakteri canlandırıyorsunuz. Oyun sırasında pek çok görevle karşılaşacaksınız. İlerledikçe zorlaşan bu görevlerin hepsinin belli başlı amaçları var. Bunlar başta bir uzay gemisinin motorları için parça çalmak iken, ilerde son derece ilginç (uçağın uçurulması için bir pilota da ihtiyacınız olacak) ve zor görevler ile karşılaşıyorsu-nuz. Bir göreve başladıktan sonra artık herşey sizin kişisel kabiliyetinize kalıyor.

Görevlere değinmek istemiyorum çünkü anlatılamaya-cak kadar fazla görev var (tahminen 20 ya da 25 adet). Bunun için oyunu menülerden başlayarak anlatacağım.

GRAPHICS:Detail Level: Bu seçenekle detayların miktarını ayarlıyorsunuz Bu bilgisayarınız yavaşsa, özellikle yüksek çözünürlüklerde oyunu bir parça hızlandırmak için kullanabileceğiniz bir seçenek.

Brightness: Bazı monitörlerde oyun karanlık çıkabiliyor. Bu seçenekle probleminizi giderebiliyorsunuz. Doom` daki gamma correction gibi birşey.

Video Mode: İşte oyunumuzu normal bir Quarantine taklidinden farklı kılan şeylerden birisi. Oyunu yüksek çözünürlükte de oynayabiliyorsunuz. Fakat bir pentiumunuz yoksa burayla hiç oynamayın bile, yoksa moraliniz bozulur.

Detail Info: Bu seçenekle karşımıza yeni bir menü çıkıyor. Bu menünün seçenekleri ise şunlar:

Window: Bu seçnek ile oyunu oynarken kullanacağınız görüntünün boyutunu ayarlayabiliyorsunuz.

Rear view: Dikiz aynası açık/kapalı.

Advanced/Simple Lighting: Aydınlatma seçeneği. Simple lightingle oynarsanız oyun biraz daha hızlanır fakat atmosferi zayıflar.

Texture Detail: Oyundaki texture(kaplama kibin birşey) detayı. Low iken tabii oyun hızlanır.

Background: Oyunun muhteşem arka plan grafiklerini kaparsanız sadece oyunu bir parça daha hızlı oynarsınız. Tabii ki oyun gerçekçiliğini bir parça daha kaybeder.

Cancel / Done: İkisi de çıkmaya yarar. Cancel ile yaptığınız tüm değişiklikleri silersiniz.

CONTROLS: Buradakileri anlatmaya gerek duymuyorum. Ancak kontrolleri ayarlamak için burayla ilgilenmeniz gerekeceğini ve klavyeden oynamanın bir avantaj olacağını(4 tuşlu joystick kullanacaksanız başka) söylemeden edemeyeceğim.

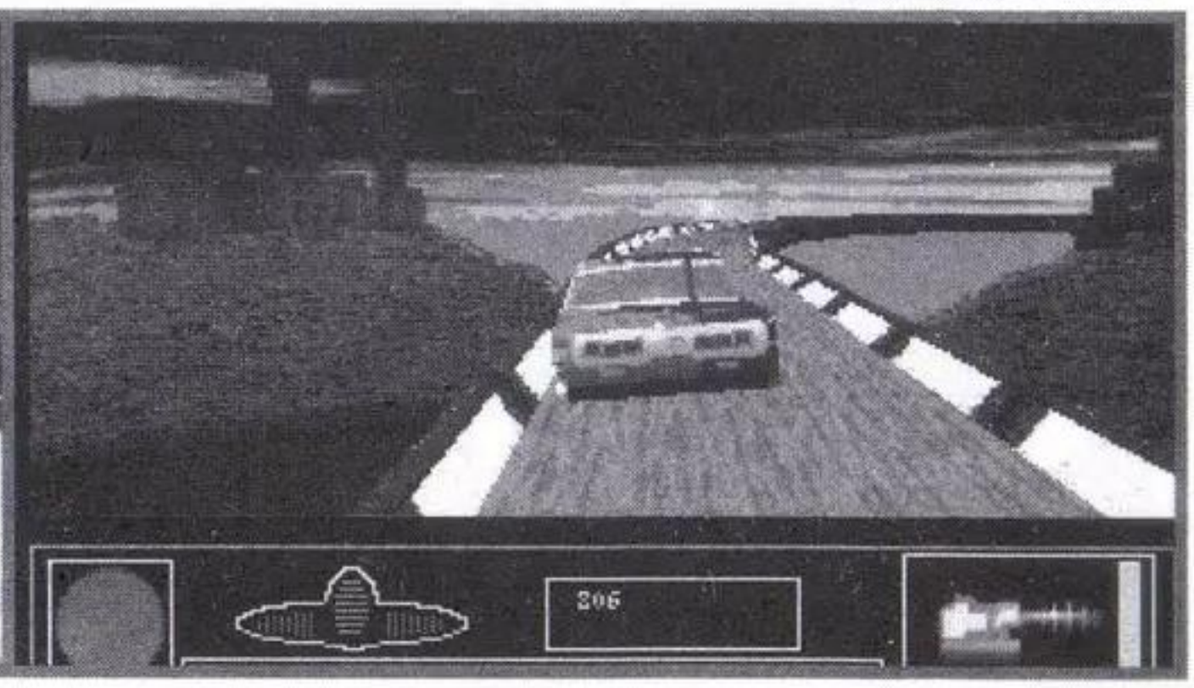
SOUND:Sound F/X: Bunlar oyundaki silah sesleri, patlama sesleri, ses ve efektlerin sesini ayarlamaya yarıyor.

Music: Oyun sırasındaki melodik nota grubunun oluştur-duğu sesin yükseklik derecesini ayarlamaya yarar.

Engine: Aracımızın motor sesinin size ne kadar yansıyacağını da siz ayarlıyorsunuz.

Stereo: Hoparlörlerinizin yerine göre stereo olan oyun sırasındaki sesleri (ses kartınız destekliyorsa), reverse ya da normal olarak duymaya yarar. Bu özellik doğru ayarlanmazsa "Hah işte, düşman sağdan geliyor, uyanıklık yapayım da hemen sağa döneyim" deyip, üzümlü dancake durumuna düşebilirsiniz. Benden söylemesi (Başıma gelmiş gibi mi anlattım?).

En sonunda menüleri bitirdik ve oyunumuza geçme zamanı geldi. Game ikonuna gelip enter'ladıktan sonra karşımıza bir ekran daha çıkıyor. Burada yukarıdaki araç ismine basınca, karşımıza o ana kadar aldığımız arabaların bir listesi çıkıyor. Ben nerede ve ne zaman araba verdiğine bir anlam veremedim ama sanırım aldığınız puana göre olsa gerek. Belli puan limitlerini aşınca hepsi birbirinden güzel arabalardan birini seçebiliyorsunuz. Bunlar:



Warbird: Savaş kuşu anlamına geliyor. Bu adı ona herhalde kuş kadar kırılgan olduğu için vermişler. Başlarda bu araca mahkumsunuz. Tek iyi yanı bütün silahları taşıyabilmesi.
Pickup: Bir süre sonra size bir kamyonet veriyorlar. Bu kamyonetin iyi yanı daha zor hasar alması. Yani daha iyi. Tek kötü yanı ise fazla savrulmasıyla plasma gun taşıyamaması.
Hammer: Benim favorim. Bu araçla önünüze gelen tüm araçları patlatın ve bu arabayla oynarken farkedeceğiniz şey son derece zor hasar almasıdır. Bu özelliği ile sizinde gözdeniz olacağına inanıyorum. Plasma gun kullanamamasının ve bir tank gibi olmasının(zırh ve hız bakımından) size ne gibi avantajlar getireceğini oynayıp göreceksiniz.
Fusioncoupe: Çok hızlı fakat cam gibi kırılgan. Warbird tipinde bir araba. Farkı fiyatında saklı. Lüks sevenlerin ve 30000 puan civarında alabilenlerin zevkle kullanacağı kesin. Arabalarımızı da geçtikten sonra size silahlardan bahasedeceğim.
Laser: Bildiğimiz laser silahı. Tabii bunu yolda bulduğunuz(Prison adlı levelda bir odada) Laser Amplifier ile upgrade edebiliyorsunuz. O zaman aynı anda iki tane ateş edebiliyorsunuz.
Machine Gun: Makineli tüfek. Bu sizin işinizi görür herhalde. Cephane nadir bulunuyor fakat oldukça etkili. Eh, hiçbirşeyin mükemmel olmayacağı kesin bir gerçek. Bunun kusuru etkisini biraz yavaş göstermesi yani biraz hantal.
Plasma gun: Bu silahı her ne hikmetse bazı arabalar kullanamıyor. Herhalde etkili olduğu için oyunu zorlaştırmaya yönelik olarak buna izin vermiyorlar. Büyük plasma topları rakibinizi ansızın havaya uçurabilir.
Grenade Launcher: Tahrip gücü yüksek parça tesirli bombalar atar. Bol bol bulursunuz bulmasına da yakınınızda patlayınca size de zarar veriyor. Bunu kullanırken ateş düğmesine basılı tutarsanız silahın resminin altında bir çizgi doluyor ve onun dolmuşluğuna göre ne kadar uzağa atacağınıza karar verebiliyorsunuz.
Projectile Launcher: Oyunumuzdaki en kullanışlı silahlardan biri. Kendini 5. bölümden sonra gösteriyor. Tek dezavantajı ise atış sayısının sınırlı olması. Maksimimum dolulukta bile 10-15 atışı geçemiyor. Bayağı etkili olduğu için önceliği on veri derim.
Rocket Launcher: Roketatar diye adlandırılan bu silah projectile launcherdan sonra en etkili silah.Hem bunun mermi sorunu yok Silahlar da bittiğine göre oyunu oynarken tuttuğum notlara dayanarak sizlere birkaç tavsiyede bulunmaden edemeyeceğim: Silahınızı kullanırken mermi konusunda cimri davranın. Çünkü oyun bu konuda hiç cömert değil.
Üşenmeyin, benim gibi yapıp zorluk derecesini reckon yapın ve sıradaki levelda önce bir dolanıp ıcığını,cıcığını öğrenin. Bu size ilerde çok faydalı olacak.
Gerekirse harita çıkarın(benim gibi).
☑Sabit duran hedeflere ateş açarken öncelikle çevrenizdeki arabalrı temizleyin. Daha sonra sağa sola kayarak laser ile hedefi yok edin.
☑Önünüze çıkanların tümünü yok edin. Bazen geriye dönmek zorunda kalabilirsiniz.
☑Gözünüzü vlocatordan(dönen yeşil şey) ayırmayın ve ona aldanmamya çalışın.
☑Levellardan birinde karşınıza büyük bir yaratık-robot çıkacak. Onu uzaktan vurun-kaçın. Onu ancak böyle yok edersiniz.
☑Oyun sırasında şüphelendiğiniz yerlere ateş açın. Gizli geçitler genelde demir çınlamasının olduğu yerlerde oluyor. Buraları bulursanız atlayın çünkü hem iyi bir kaçış yeri hem de bol cephane alıp rahat bir nefes alabileceğiniz bir yer.
☑Görevinizi iyi bilin. Gözünüzü dikiz aynasından kulağınızı hoparlörden ayırmayın.
Benden bu kadar arkadaşlar. Ben size bu oyunu alın diyorum fakat bizde teklif var, ısrar yok. Artık gerisi size kalmış. Bir daha ki oyuna kadar cümlemize BOL OYUNLU GÜNLER.
Klavye örtüsü:
F1: Ekranı küçültür. **F2:** Ekranı büyültür. **F3:** Kokpit açık, kapalı. **F4:** Dikiz aynası açık, kapalı. **F5:** Aydınlatma modu değiştirir. **F6:** Texture detayını değiştirir. **F7:** Arka plan grafiklerini açıp kapar. **F9:** Oyun sırasında oyunu hafızaya kaydeder. Bölümü geçmeden oyundan çıkarsanız kaydınız da silinir.**F10:** Oyun sırasında restore etmeye yarar. **F11:** Access code sorar. Bu sanırım bir hile için lazım ama elime hiç bilgi geçmedi. **F12:** Ekranı PCX dosyası olarak harddiske kaydeder.
W: Fren. **M:** Harita. **Z:** Sola kayma. **C:** Sağa kayma.
ESC: Oyundan çıkma **Enter:** Dışardan Görünüm.

Firma: VIRGIN (ARABA YARIŞI)
Sistem: 9 HD - 25 MB HardDisk, 8 MB RAM - VGA, Min. PC 486
Karar: %82

CIVNET

DİKKATLİ OLUN, HERKESİN BİR GİZLİ SİLAHI VARDIR

ESKİ YUNANLILAR: En önemli silahları bitmez tükenmez klasik Yunan edebiyatı efsaneleridir. Bir tanesini okumaya başladılar mı bitmek bilmez. Ordunuz telef olabilir.

HİNTLİLER: Kutsal saydıkları ve çok değer verdikleri ineklerden sakının. Neden mi? Gecenin köründe kafanıza özenle toparlanmış inek pisliği yağmaya başladığında anlarsınız.

FRANSIZLAR: Dikkatli olun, hem de çok. Şöyle harbisinden siyah beyaz bir Fransız sanat filmi sonunuz olabilir. Anlaşılmaz konusu, karanlık sıkıcı atmosferi sizi intihara ikna edebilir.

RUSLAR: Son geliştirdikleri süper silahla tekrar problem yaratmaya adaylar. Nataşa adı verdikleri bu silah yuvanızı yıkıyor, paranızı alıyor, kanınızı emiyor, ok atacak takatınız bile kalmıyor.

AMERİKALILAR: Uyarmama gerek yok herhalde, tarihte yeterince örneği var zaten. Onlarla görüşürken sırtınızı duvara vermeyi unutmayın.

İşte yeni bir sayı ve yeni bir çok oyunla karşınızdayım. Bana "geldi mi ? " diye en az yüz sefer sorulan oyun nihayet geldi ve aynı gün incelemelerimi tamamlayıp açıklamasına başladım. Bir efsaneydi Civilization. Onun benzeri bir oyun yapamadılar. Demek kısmet bu güneymiş. Civilization'ın klasik oyunundaki kurallar aynen korunmuş, extra özellikler eklenmiş. Artı olarak HI-RES grafikler oyuna ayrı bir zevk veriyor. Ancak bu oyunu herkez oynayamayacak, zira oyun WIN 95 altında çalışıyor. Belkide bu kadar güzel olmasının sebebi de budur. Oyunun en önemli yeniliği Multi Player seçeneği. Aynı oyunda 7 kişiye kadar oyuncu oynayabilir. Rakibiniz sizin yanınızda aynı bilgisayarda, modemde hatta internet aracılığı ile Amerika'da bile olabilir. Sadece Multiplayer özelliği yüzünde WİN 95 bile alınabilinir. Şimdi menülerin açıklamasına geçelim.

GAMES:

Save Game: Oyunu kaldığınız yeri bu seçenek ile kaydediyorsunuz.

Retire: Diğer bütün ırkların durumunu görerek oyundan çıkış için kullanıyorsunuz.

Pause Game: Bir süre bekletme.

Options: Oyundaki gerekli ayarlamlar bu menüden yapılıyor.

Change Language: Oyunun dilini değiştirmek için kullanılıyor.

Set Password: Oyununuza bir şifre koymanızı sağlar. Böylece sizden başka biri Save'inizi yüklemek istediğinizde şifre sorar ve sizin oyununuzu oynattırmaz.

Quit: Oyundan çıkma seçeneği.

VIEW:

Zoom In: Haritaya yaklaşmak için kullanılır.

Zoom Out: Haritadan uzaklaşmak için kullanılır.

Zoom Level Max: Haritaya max. yaklaşır.

Zoom Level Normal: Zoom ayarını normal düzeye indirir.

Zoom Level Min: Haritadan max. uzaklaşır.

Jump to Unit: Ekranı aktif haldeki birliğin olduğu yere getirir

Jump to City: Ekranı en son baktığınız şehrin olduğu yere getirir

Default Desktop: Ekrandaki pencereleri yerleştirir.

New Map: Yeni bir harita ekranı açar. (F1)

Status: Eğer Status penceresini kapatırsanız tekrar açmak için kullanılır. Kısa tuşu (F2)

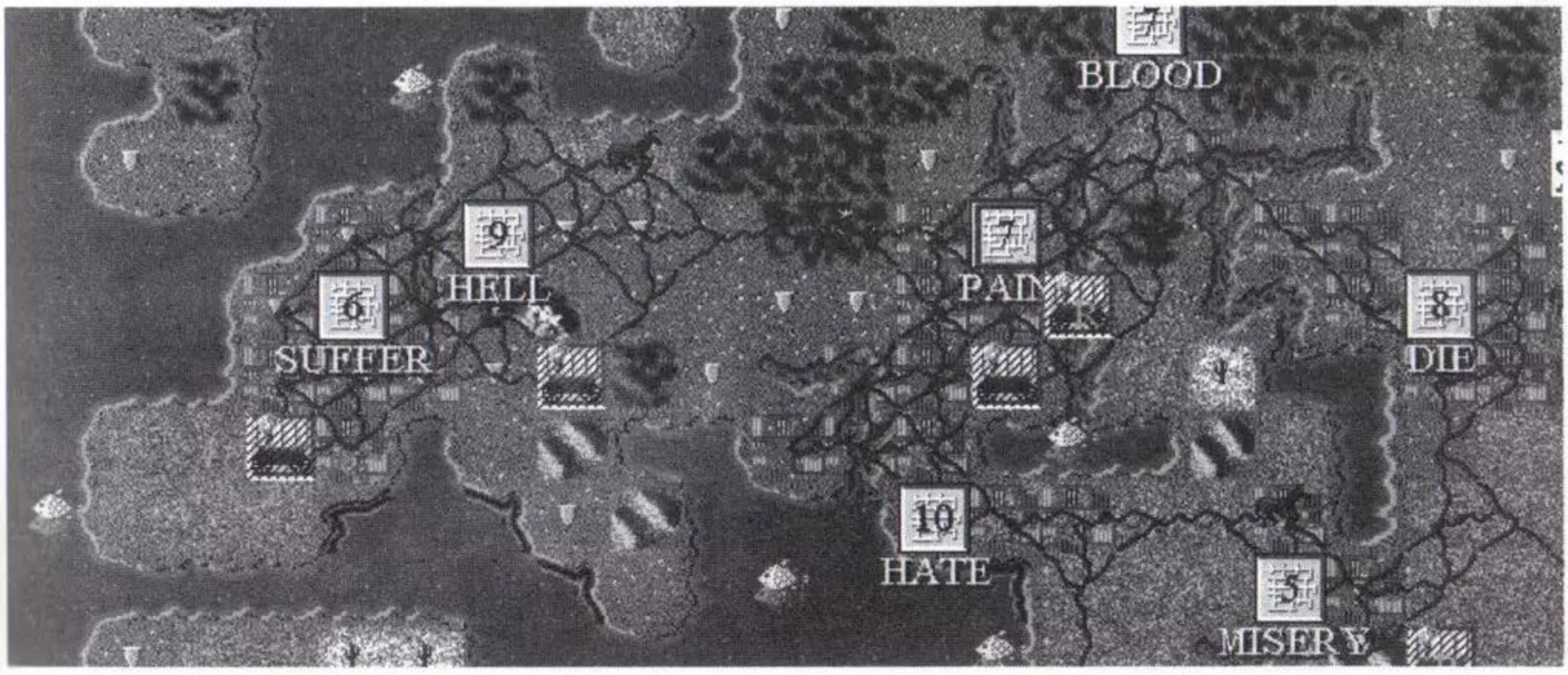
World: Dünya haritasının bulunduğu pencereyi açar. Kısa tuşu (F3)

City Display: En son baktığınız şehrin

durumunu gösteren pencereyi açar. Kısa tuşu (F4)
Reports: Yaptığınız işlerin kaydedildiği rapor penceresini açar. Kısa tuşu (F5)
MULTIPLAYER:
Meet With King: Diğer ırkların kralları ile buluşmaya yarar.
Quit HotSeat Game: Mutiplayer oynayken taraflardan birisi oyunu bırakmaya kara verdiğinde bu ikonu seçerek oyundan ayrılır.
Who's On: Network altında oynarken kullanılır.
CITY:
City List: Bütün şehirlerinizin listesini verir.
Aerial View of City: Şehrin içindeki binaları ve şehirde yaşayan insanları gösterir.
Rename City: Şehrin adını değiştirmek için kullanılır.
KINGDOM:
Tax Rate: Vergi oranını belirtmek için kullanılır. Vergi olmadığınız kısım bilim olarak kullanılır yani az vergi alırsanız bilim hızlı ilerler.
Luxuries Rate: Paranızın ne kadarını lüks için harcayacağınızı ayarlarsınız. Lüks için çok para harcarsanız insanlar mutlu olur ancak diğer masraflar ve bilim için paranız kalmaz.
Revolution!: Devrim... Yeni bir yönetim şekline geçmek için bu seçeneği kullanıyorsunuz.
ORDERS:
Birliklerinize verebileceğiniz görevleri bu menüden seçebilirsiniz.
No Orders: Birliğinizin hiç bir şey yapmasını istemiyorsanız bu seçeneği seçin.
Found New City: Yeni bir şehir kurma. Sadece Setlers bu işlemi yapabilir.
Build Road: Bulunduğu yere yol yapar. Yol yaparak ticareti artırabilirsiniz. Böylece daha fazla para ve bilim alabilirsiniz. Sadece Setlers yol yapabilir.
Build Irrigation: Bulunduğu yere sulama kanalı yapar. Sulama kanalı yaparak daha fazla yiyecek elde edebilirsiniz. Böylece nüfusunuz daha hızlı artar. Sulama kanalı yapmak istediğiniz yer doğrudan bir su kaynağı ile temas etmelidir. Sadece Setlers su kanalı yapabilir.
Build Mines: Bulunduğu yere maden yapar. Maden yaparak şehirdeki üretimi artırırsınız. Maden dağlara ve tepelere yapılabilir. Madeni sadece Setlers yapabilir.
Clean Up Pollution: Bulunduğu yerdeki kirliliği temizler. Sadece Setlers kirlilik temizleyebilir.
Fortify: Mevzilenerek, bulundukları yeri korurlar. Sadece askeri birlikler Fortify yapabilir.
Wait: Birliğin sırasını atlayarak sıranın diğer birliğe geçmesini sağlar.
Sentry: Bulunduğu yerde bir düşman birliği gelinceye kadar bekler.
GoTo: Birliği bir yere göndermek için bu seçenek kullanılır.
Pillage: Bulunduğu yerdeki yol, maden ve sulama kanalı'nı iptal eder. Sadece Setlers Pillage yapabilir.
Home City: Üzerinde bulunduğu şehrin birliği olması için bu seçenek seçilir.
Unload: Gemilere yüklediğiniz birlikleri indirmek için bu seçenek kullanılır.
Disband Unit: Artık işe yaramayan birlikleri yok etmek için bu seçeneği kullanıyorsunuz.

Evet bu kadar menü açıklaması oyunu rahatlıkla oynamanız için yeter. Şimdi biraz taktiklerden bahsedelim. İlk şehri kurduktan sonra bir milita yapın. Milita ile açılmamış yerleri açarken şehirde bir Setlers yapın. Bu setlers ile şehrin etrafında sulama kanalı, yol ve maden yapın böylece şehir çok daha hızlı gelişecektir. Şehir yeterince geliştiğinde Takip edeceğiniz stratejiye göre Library ya da Baraka yapın. Şehriniz yeterince geliştiğinizde yönetim şekline de bağlı olarak Anarşi çıkacaktır. Anarşi çıkmaması için şehrinize Temple yapabilirsiniz. Yönetim şekliniz Republic ya da Demokrasi ise sadece Temple yapmanız yeterli olmayacaktır. Colosseum ve Cathedral yapmanız gerekecektir.

Oyunu bitirmek için ya bütün düşmanları yok edeceksiniz ya da uzaya roket göndereceksiniz. Eğer uzaya roket göndererek oyunu bitrmek istiyorsanız yüksek teknoloji bulmanız gerekir. Bunun için her şehrinize kütüphane büyük şehirlerinize de üniversite kurmanız gerekiyor. Bunların dışında bilimi artıran Dünya harikalarından yapmalısınız. Bunlar önem sırasına göre; Copernicus'Observatory (Astronomi bulunduktan sonra), Isaac Newton's College (Theory



of Gravity bulunduktan sonra), Darwin's Voyage (Rail Road bulunduktan sonra) ve SETI Program (Computers bulunduktan sonra). Yönetim şekliniz Demokrasi olmalı böylece bilim çok hızlı ilerliyecektir. Yeterli teknolojiye ulaştığınızda Nükleer silah yapmanız düşmanları sizinle barış yapmaya zorlar. Ancak Nükleer silahı kullanmanızı hiç tavsiye etmem çünkü Nükleer silahlar dünyanın dengesini bozuyor ve denize yakın şehirlerin etrafı bataklığa dönüşüyor. Eğer ben bütün düşmanları yok ederek oyunu bitirecem derseniz askeri ağırlıklı üretim yapmalısınız. Bunun için bazı birlikleri herkezden önce üretmelisiniz. Catapult oyundaki en kritik silahlardan biri (Atak:6 , Defans:1). Oyunun başında bu kadar yüksek atak gücü hiç bir silahta yok. Bu silahı yapmak için Matematik bilmeniz gerekiyor. Bu teknolojiyi bir an önce edinmeye bakın. Böylece daha oyunun başında çok büyük avantaj sağlarsınız. Diğer kritik silah ise Battleship (Atak: 18 Defans: 12). Oyunun daha ilerki bölümlerinde ortaya çıkar. Battleship yapabilmek için Stell (çelik) teknolojisini bulmalısınız. Eğer rakipleriniz Riflemen bulmadan önce Battleship yapabilirseniz kıyıdaki şehirleri rahatlıkla alabilirsiniz. Bunların dışında halka mutluluk veren Dünya harikaları; Women's Surffrage (Industrialization bulunduktan sonra), J.S.Bach's Cathedral (Religion bulunduktan sonra), Handing Gardens (Pottery bulunduktan sonra). Denizlerde hızlı gitmenizi sağlayan Dünya harikaları; Magellan's Expedition (Navigation bulunduktan sonra), Lighthouse (Map Making bulunduktan sonra). Şehirlerinize Market Place ve Bank yaparak topladığınız vergileri artırmalısınız. Sizin için en iyi yönetim şekli Republic. Demokrasiye geçerseniz şehirlerinizde sürekli anarşi çıkar. Askeri ağırlıklı strateji izlerken sizi bekleyen tehlikeler, düşmanların nükleer silahı bulması ya da uzaya çıkarak sizden önce oyunu bitirmesi olacaktır. İşte size başladımı bitirmeden bırakamayacağınız bir strateji. Dos versiyonunu bitirenler WIN 95 versiyonunu kaçırmasınlar. Yoksa pişman olursunuz.

SERKAN UYBAŞ

ŞİŞLİ AMIGA CENTER

PC / AMIGA / C-64 & CD- ROM

OYUN-PROGRAM-TAMİR-ALIM&SATIM

DAHA UCUZU

! YOK !

PC / AMIGA / C-64 & CD- ROM

LÜTFEN ADRESİMİZİ NOT EDİNİZ

☺ UCUZ OYUN ÇEKİM MERKEZİ

☺ SON ÇIKAN AMIGA, PC, C-64 CD-ROM OYUNLARI

☺ PC, C-64, AMIGA, CD-ROM ALIM & SATIM VE TAMİRİ, OYUN VE PROGRAMLARI

☺ BİLGİSAYARINIZ İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ YAN ÜRÜN VE AKSESUAR

☺ EN YENİ OYUNLAR

DERİCİLER SOK. NO: 123 /A
PANGALTI-KURTULUŞ-ISTANBUL

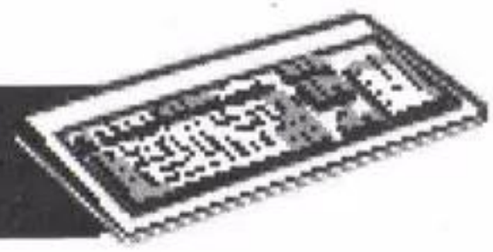
TARİF: Harbiye Ziraat Bankasının yanındaki sokaktan Türk Petrolün hemen solundaki yaya yolundan veya Kurtuluş caddesine girince soldan 2. sokağa girip, yolun bitiminden sağa dönünce kolaylıkla gelinebilinir .

AtaCom Bilgisayar

Şok Fiyatlar

PC ve Yan ürünlerinde
İnanılmaz fiyatlar

En Son Oyunlar



Amiga & PC'de ki en son ve en
hit oyunlar:

*** **Wing Commander 4** ***NBA LIVE 96

*** **Gabriel Knight 2** ***Top Gun

Zengin Arşiv

*** Arşivleriniz CD'ye Kaydedilir
***PC oyun arşivimiz 15 Gb
Amiga oyun arşivimiz ise 5 Gb'tır

Cep Telefonu

Cep Telefonu ve Aksesuarları

Pazar Günleri Açığız - Şehir Dışına Sipariş Gönderilir

19 Mayıs Mah. Hilmi Paşa Sok.
NO: 9/1 Kozyatağı/İST. Oyak Sitesi C Blok Karşısı
TEL: 0 216 362 32 76 FAX: 0 216 362 45 67

LauraBow in the Dagger of AmonRa

Eminim şimdi hain Intel ekibi iş başındadır. "Yapmayın, etmeyin" diyoruz, dinletemiyoruz. Bu çıkarttığınız kaçıncı CPU; el insaf buna para mı yetişir? Ancak Arena'da izlediğim gibi Darphane'yi darpmak gerek ama bu iş de sakat. Milli Piyango diyoruz, bağrımıza basıyoruz, devamlı üzerimize şey eden güvercinler amortiyi bile çok görüyorlar. Ne varsa eşşeklerde var diyoruz ama "Ayrıl da gel, yürü be oğlum kim tutar seni" naralarına rağmen ganyanda 5'ten sonraki rakama ulaşmak bir türlü mümkün olmuyor.

Sonuçta "Not Enough Serkan"'ı aratmayacak derecede aciz bilgisayarımla ancak Klasikler köşesini baştan çıkarabiliyorum. Zaten ne varsa klasiklerde var (avunma pozisyonları).

16 Mb. Ram, 4xCD-ROM ve Pentium işlemci istemeyen güzel bir Sierra adventure'ıyla karşınızdayım. Benim kolay beğenmediğimi "Jagged Allience" yazımı okuyanlar bilirler. Fakat 7.5 Mb. yer kaplayan bu oyun güzel grafikleri ve insanı olayın içine sokan atmosferiyle gerçekten etkileyici. Dijitize efektlerden ve müziklerden bahsetmiyorum bile. Ayrıca kaliteli bilmeceleri de bilmem kaç Cd'lik oyunlara taş çıkarıyor.

Konusu da bayağı ilginç. 1926'da geçen oyunumuz demosunda bir cinayetle başlıyor ve New York'ta Leyendecker Müzesi'nde çalınan efsanevi bir hançerle (dagger of Amon Ra) devam ediyor. Biz yeni yetme bir muhabir olarak olaya müdahale ettiğimizde oyunun akışı başlıyor.

Büyük Patron (Meg'in kulakları çınlasın) bize çalıntı olayını araştırma görevi veriyor ve oyunun ilk sahnesi :

ACT 1 : (tm)nce Crodfoller'la konuşun ve sorabileceğiniz bütün soruları sorun (Bunu oyunda karşılaştığınız herkese yapacaksınız. Soru ikonuyla kliklediğinizde çıkan not defterinizden istediğiniz konuyu seçip exit'e basmanız yeterli). Sonra masanızın üzerindeki dosyanın sağ altına elle klikleyerek anahtarı bulun ve bununla çekmecenizi açıp içinden basın kartınızı alın. Masadan kalkınca çöp kutusunu karıştırıp içindeki beyzbol topunu da alın ve binadan çıkın.

Sokaktaki taksi direğine elle klikleyip taksi çağırın ve taksiciye basın kartını gösterip bedava seyahat edin. İlk durağımız karakol. Buraya varınca köşede uyuyan serseriyi inceleyip konuşun. Daha sonra karakola girin ve karşınızdaki kapıyı çalın. Demoda olaya bakan polis dedektifi O'Riley ile tanışıp olayın dosyasına bakacaksınız Bu iş de bittiğinde dışarı çıkın ve giden ser- serinin bıraktığı gazetedeki bedava hamburger kuponunu alın. Sonra taksi çağırın.

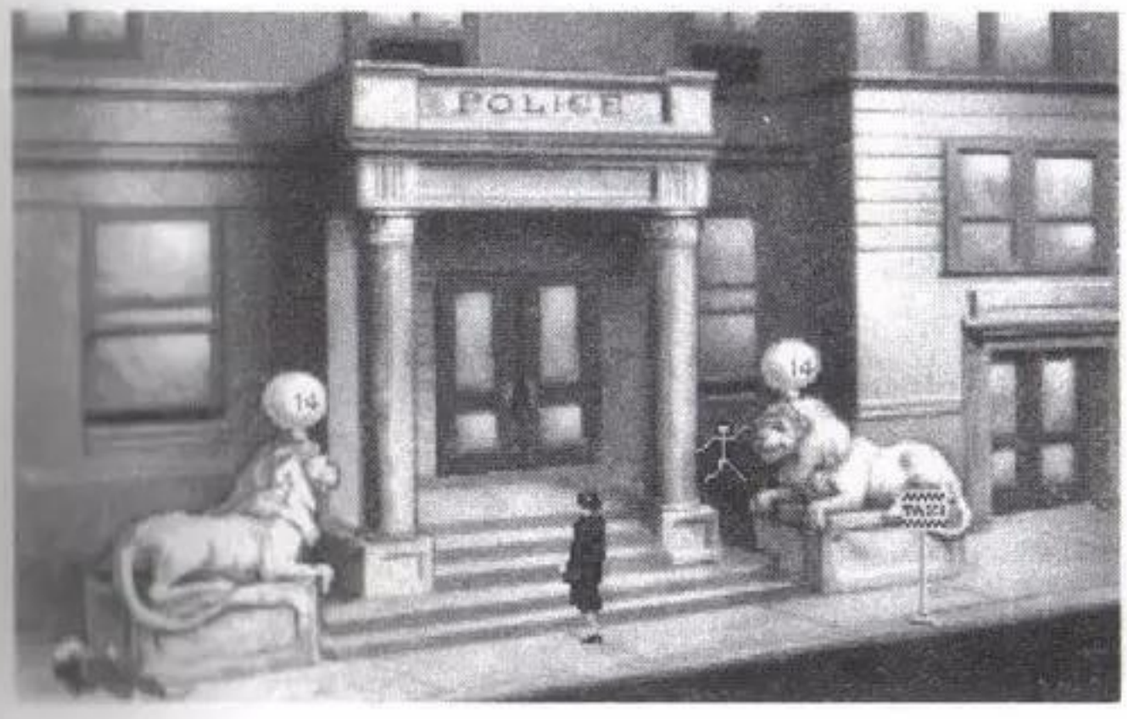
Rıhtıma giderek Steve ile tanışın ve müze hakkında soru sorun. O gittiğinde siz de kurutemizlemeciye (Lo Fat) gidin ve kapıda oynayan çocuklara beyzbol topunu vererek büyüteçlerini alın. Bu büyüteç sizin en önemli aletiniz olacak. Göz ikonuyla baktığınız her yere büyüteçle de bakın (özellikle ilerki bölümlerde) Şimdi gazeteye dönüp kapıda hamburger satan adama kuponu verip hamburgeri alın.

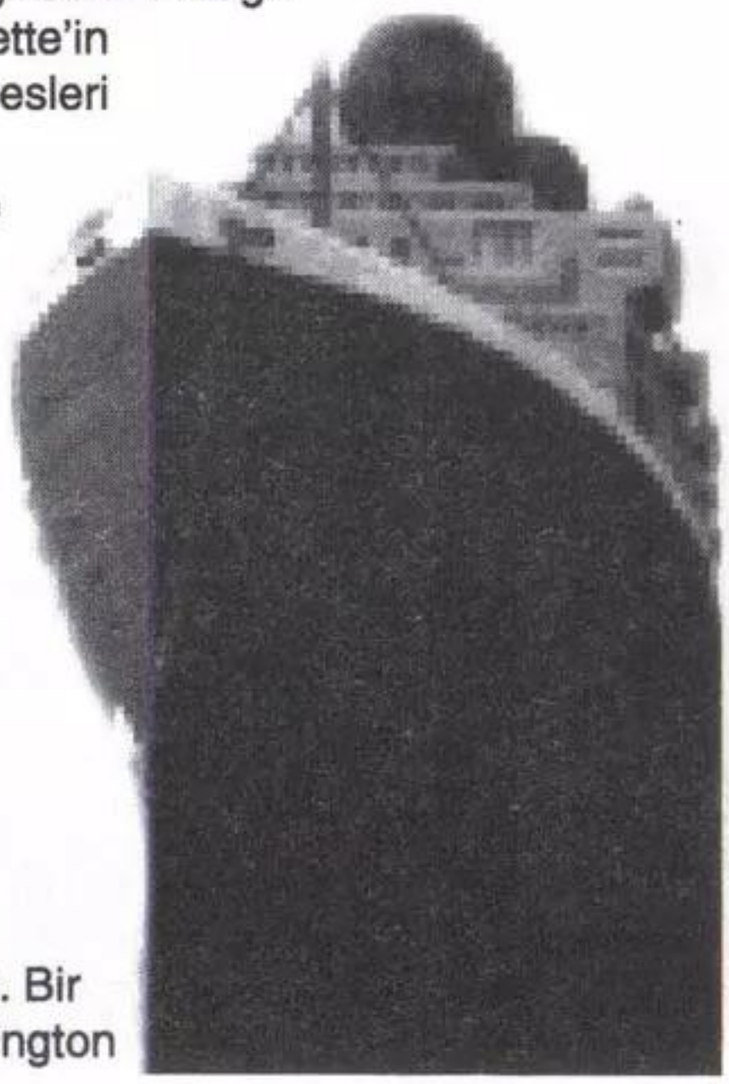
Tekrar karakola dönüp sizinle konuşmayı reddeden polis memuruna hamburgeri verin. Ardından "Speakeasy" yi sorun. Size şifreyi verecek (Charleston).

Hemen Speakeasy'ye giderek kapıyı çalın ve şifreyi söyleyin, artık içerdesiniz. (tm)nce şu mükemmel şarkıyı dinleyin lütfen (7.5 Mb. nasılmış) Sonra barmene Ziggy'yi sorup en başataki masada oturduğunu öğrenin. Ziggy ile konuşup sizi Crodfoller'ın gönderdiğini söyleyin ve bütün soruları sorun. Sonra tuvalete gidin. Buradaki lezbiyeni odanıza ışınlayamayacağınıza göre (kahretsin!) onunla konuşup Kontes'i öğrenin ve onun hakkında soru sorun.

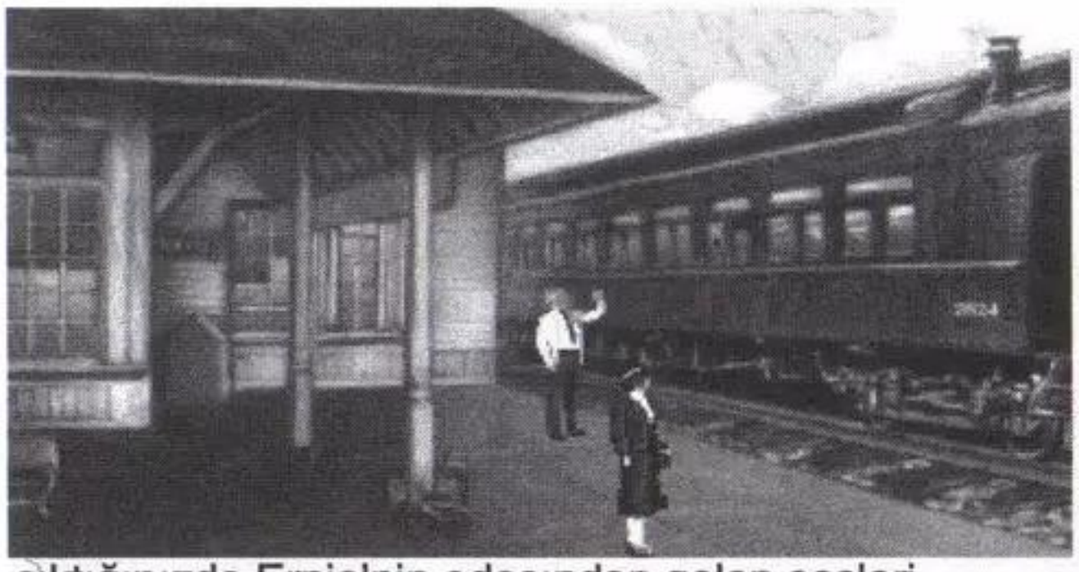
Kurutemizlemeciye gidin ve bu arada yolda taksinin içindeki çöpleri karıştırıp ortaya çıkan kurutemizleme biletini alın. Bu bileti Lo Fat'a vererek gece elbisesini alın ve Speakeasy'ye giderek tuvalete girin. Burdaki paravana elbiseyi klikleyerek giyinin. Dışarı

çıktığınızda demoda müzeye gideceksiniz ve artık müzedeki bağış toplama partisine hazırız.
ACT 2: Müzenin kapısında bekleyen Wolf'a basın kartınızı gösterip içeri girin (saat 7). (tm)nce sol üst masadaki bardaklardan birini alın. Daha sonra konuşabildiğiniz herkese bütün soruları sorun ve birbirleriyle sohbet ederlerken yanlarına gelip konuşulanları dinleyin. Bunları müzede hiçbiri kalmayana kadar yapın. Şimdi hediyeliklerin satıldığı odaya girin ve kasanın arkasındaki hançerlere büyüteçle bakın. Soldan ikinci hançerin Amon Ra'nın hançeri olduğunu göreceksiniz. Bu sırada Wolf gelerek sizi dışarı çıkartacak (saat 7.30). Büyük heykelin önüne gelin. Bundan sonra demo olarak Steve'le kırıştırıyorsunuz. (Elaleme şapır şupur bize yarabbi şükür)
Şimdi uçtaki koridora girip asıl müze bölümüne geçelim ve ekranın sağına ilerleyelim. Üstteki odaya girip resmin altında duran büyük kemiği alın. Odadan çıkıp sola ilerleyin ve koridordan yukarı gidip eski Mısır bölümüne gelin. Zevk için Amon Ra hançerinin camerkanına elle klikleyip kırabilirsiniz. Sola ilerleyin ve duvarda-ki büyük lahiti büyüteçle inceleyin ve bütün hiyerogliflere bakın ki Laura bunları kaydetsin ileride ihtiyaç olacak. Daha sonra etrafı kanlı olan tabutun önündeki kanları büyüteçle inceleyin, madalyonu alın ve kandaki ayak izini görün. Şimdi de mumya tabutunu açın.
Böylece zınk diye dona kalın. Dr. Pippin Carter ın cesedi tabutun içinde kalbinde bir hançerle duruyor. Durun bakalım bu ilk firemiz. Gecenin ilerleyen saatleri çok daha kanlı olacak. (tm)nce ceketini inceleyip kabarıklığı görün sonra ceketini karıştırıp not defterini bulun ve alın. Üzerindeki yazıları daha sonra okuyabileceğiz. Şimdi ceset görüntüsünü terkedin (saat 8.15). Demoda dedektif O'Riley ile konuşacaksınız.
ACT 3: Bundan sonra önemli olan saatir.
Yazdıklarımı hızlı bir şekilde yaparsanız bazı olaylar gerçekleşemeyebilir. Mesela Ziggy saat 10.15 olduğunda ölür. Siz yazılanları yapın ve bırakın zaman geçsin.
Odaları dolaşıp bulduğunuz insanları affetmeyin ve bütün soruları sorun. Düşünen adam heykelinin bulunduğu odaya geldiğinizde Yvette'in odasından gelen sesleri bardağı kapıya klikleyip dinleyin.
Olympia'nın odasına gidin. Camerkanın önündeki üzeri örtüyle kaplı kayaya elle klikleyip örtüyü kaldırın ve büyüteçle bakıp hiyerogliflerin diğer yarısının da defterinize geçmesini sağlayın. Camerkandaki hiyeroglifleri çözerek kafayı yemeyin çünkü ben sizin için yedim. Şimdi masanın üzerindeki yılan yağını almaya çalışın.
Sıra Yvette'in odasında önce çöpü inceleyip içinden karbon kağıdını alın ve bu kağıdı masa lambasına klikleyerek üzerindeki yazıları okuyun. Daha sonra masa lambasını söndürün ve Dr. Carrington'ın odasına girin. Kapıdan sesler duyunca bardağı kullanın. Şömineyi incele-yip kömürü alın ve Dr. Carter'ın not defteri üzerine klikleyip yazılarını okuyun. Masada duran telefon rehberini inceleyip B. Sayff'a dikkat edin. Şöminenin üstündeki resmi inceleyin ve elle klikleyin. Arkasındaki kasaya "0527" sayılarını girerek açın ve içindeki günlüğü okuyun Masadaki not bloğunu okuyup saat 1'deki randevuyu öğrenin O randevuya biz de katılacağız. Masadaki interkomu kullanın. Bunun için önce sol üstündeki düğmeye basın (dinleme düğmesi) sonra da alttaki düğmelere teker teker basın ve konuşmaları dinleyin.
Yvette'in odasına dönüp şimdi soğumuş olması gereken masa lambasından ampulünü alın (Ampulü görmek için iki kere incelemelisiniz). Bu arada yeni öğrendiğiniz ve defterinize kaydedilen her bilgiyi gördüğünüz herkese sormayı unutmayın (Zaten zavalliların sayısı gaddarca azaltılacak, katil sağolsun).
(saat 10.15'te) Zırhların olduğu odanın sağındaki odaya gidin. Tekrar dona kalacaksınız. Hoppala, burası da biraz kanlı oluyor galiba (Erbakan'ın kulakları çınlasın). Artık adımbaşı cesede rastlayacağız, o yüzden kolay alışırsınız. Tabi bu cesedin (Ziggy) başını bulmak gerekiyor. Kolay, hemen "zırhlı" odadan aşağı bir sürü insan kafasının bulunduğu odaya girelim. Fazla bir baş sizin de dikkatinizi çekecektir. Dünya haritasında Rusya' nın doğusu bizim Ziggy'nin başıyla süslenmiş durumda. Şimdi Ziggy'nin başını inceleyin.Bu pis işten sonra düşünen adam heykelinin olduğu odaya gidin ve Yvette'in odasından gelen sesleri dinleyin.
Şimdi kısa bir süre başka odalarda zaman geçirin (bu sırada Yvette'in fanfinifinfonu da bitmiş olur, isterseniz onları basabilirsiniz de)
Daha sonra Yvette'in odasına girip kağıt kesme makinasına elle klikleyin.
Dr. Carrington'ın odasına girin. Cee. Bir de bakıyoruz Carrington

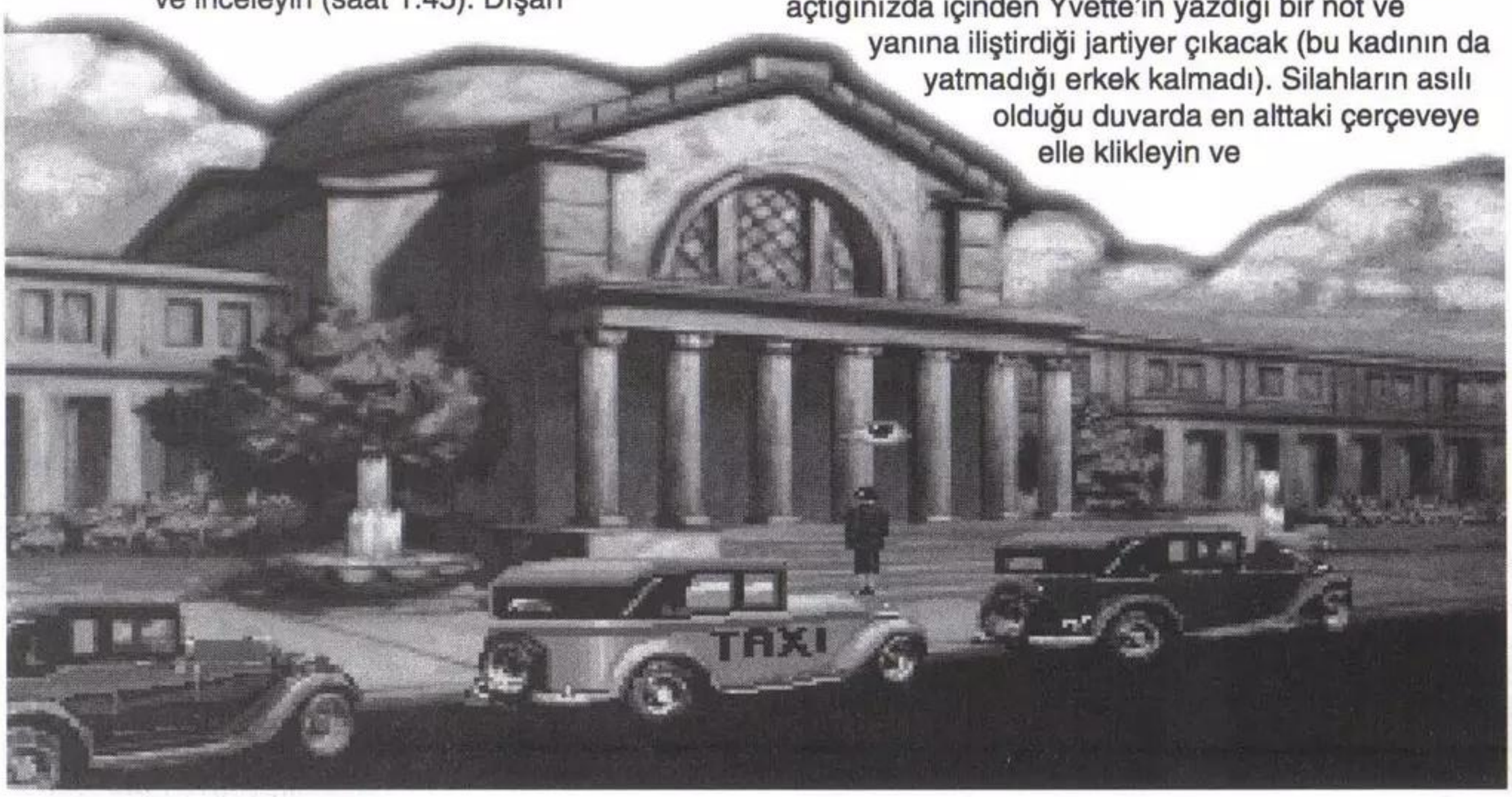


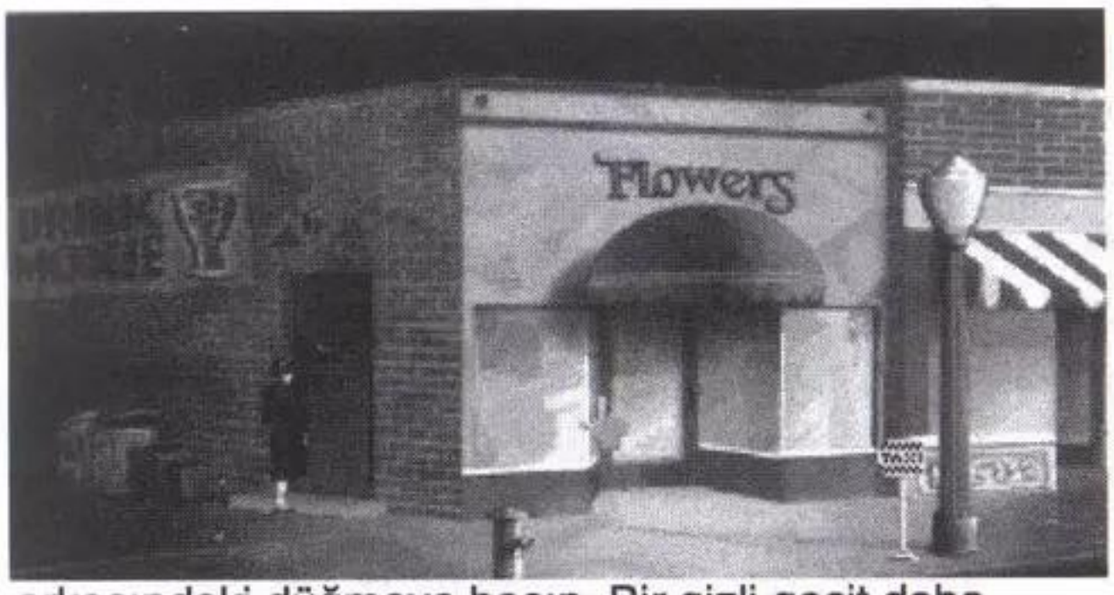


mefta olmuş. Gravyer peyniri gibi delik deşik olan Carrington'ı inceleyin ve büyüteçle masaya yazdığı C.P. harflerine bakın (saat 12.45).
Şu anda Carrington'ın saat 1'deki randevusuna mazereti nedeniyle gidemeyeceğini biliyoruz. Bu randevu ilginç olabilir. Zırhlı odaya girin ve büyük duvar örtüsüne elle klikleyip arkasına gizlenin. Bu arada saat 1 oldu ve randevunun tek sağ kalan ismi Kontes geldi. O gitmeden harekete geçip ortaya çıkın ve müzeden çalınan eşyalarla ilgisini ortaya çıkarın.
Tekrar Dr. Carrington'ın odasına gidin ve kapıyı dinleyin. Artık bodrum katına inme zamanımız geldi. Düşünen adam heykelini inceleyip boynuna elle klikleyin. Yvette'in odasının yanındaki koridora girin ve merdivenlerin patlayan ampulünü sizdekiyle değiştirip aşağı inin. Acil durum camını kemikle kırıp içinden feneri alın. Sağdaki laboratuara, buradan da Ernie'nin odasına girin (sağdaki kapı). Masanın altındaki yılan kemendini ve alet kutusunu açıp penseyi alın.
Demoyu izleyip laboratuara dönün ve havuzlara bakın. 13. havuzu bulunca elle klikleyin. İşte yaramaz çocuğu bulduk. Amon Ra'nın hançeri bizde. Şimdi resimli odaya gidin. Sağ duvardaki büyük resimde parlayıp duran şeyi sonunda alabileceğiz. Büyüteci parlayan yere klikleyin (biraz aşağıya). Resmi gördüğünüzde parlayan yere bir daha klikleyin ve hançeri kullanarak anahtarı alın.
Bu arada Olympia'nın odasında kurukafaya elle kliklerseniz laboratuara bir gizli geçit bulacaksınız. Girerken feneri yakamayı unutmayın.
Doğru laboratuarın ucundaki sandıkların durduğu odaya gidin. Yılan yağını ve dolabı açıp içinden eti alın Anahtarı kilitli sandığa klikleyin. Şimdi çok çabuk olun ve eti sandığa klikleyin. Böylece sandıktan çıkan küçük yaratıklardan kurtulmuş olduk. Sandığın içindeki iskeleti büyüteçle inceleyip cep saatini alın ve inceleyin (saat 1.45). Dışarı



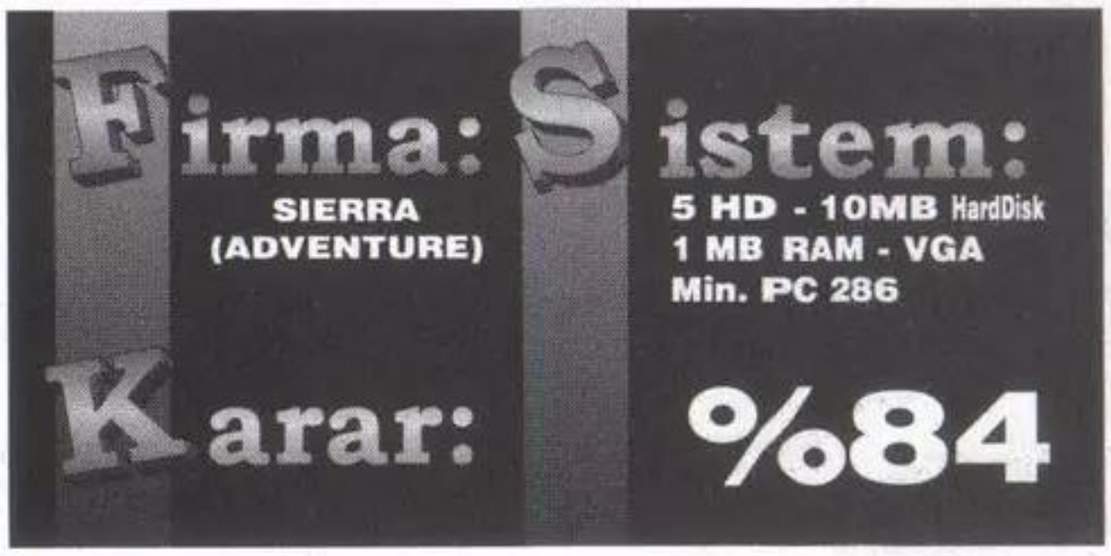
çıktığınızda Ernie'nin odasından gelen sesleri dinleyin. Düşünen adam heykelinin orda da Yvette'in odasından gelen sesleri dinleyin. Zırhlı odaya gidin ve duvar örtüsünün arkasına saklanın (saat 2). Olympia ve Wolf'un konuşmasını dinleyin ve Ziggy'nin cesedinin bu-lunduğu odanın sağındaki odaya girin.
Yaprak dökümüne Ernie de ayak uydurmuş. Katil her kimse hem iyi hem hızlı çalışıyor. Üstelik artistik çalışmalar yapıyor. Cesedin göğüs bölgesini büyüteçle inceleyip bir hayvana ait olan tüyleri alın (saat 2.15). Olympia'ya sorular sorup resimli odaya girin.
ACT 4: Doğru Yvette'in odasına girip demoyu izleyin (saat 2.45). Yvette'in odasından gelen sesleri dinleyin. Ernie'nin odasına girin (saat 3) ve duvardaki düğmeye basın. İskeletin olduğu odaya gidip feneri yakarak gizli geçide girin.
Ziggy'nin cesedinin yanındaki telleri (sol üst köşe) penseyi kullanarak kesin. Yeterince vakit geçirmişseniz resimli odada yeni bir heykel görmüş olmalısınız.
Yvette'in odasından masadaki ayakkabıyı alın. Şimdi bodruma inip Wolf'un odasına girin. Tuzaktaki peyniri yılan kemendini kullanarak alın. Kütüphanenin sağ bölümünde alttan üçüncü rafının sol tarafına gözle klikleyince bir kitabın ters yerleştirildiğini göreceksiniz. Buna elle klikleyin. Bir şiir kitabı ve açtığınızda içinden Yvette'in yazdığı bir not ve yanına iliştirdiği jartiyer çıkacak (bu kadının da yatmadığı erkek kalmadı). Silahların asılı olduğu duvarda en alttaki çerçeveye elle klikleyin ve





arkasındaki düğmeye basın. Bir gizli geçit daha (feneri yakmayı unutmayın). Carrington'ın odasındaki kütüphanenin sağ bölümünün orta rafını inceleyip (rafın da sağ tarafını) Watney Little'ın suç dosyasını alın.
Şimdi resimli odaya gidip yeni ortaya çıkan heykeli kemikle kırın (saat 3.15). Şansa bak çıka çıka içinden Yvette çıktı. Dediğim gibi bizim katil çok artistik çalışıyor. Yvette'i inceleyin. Ellerindeki gözlüğü ve kızıl saç tellerini alın. Zırhlı odaya gidip Steve'in botunu alın.
Düşünen adam heykelinin bulunduğu odaya girin ve demoyu izleyin. Şimdi Olympia'nın odasına girin ve üzerinize saldıran kobranın üstüne yılan yağını serpin (3 kere). Bundan sonra ise yılan kemendiyle onu yakalayıp eskiden bulunduğu kafese klikleyip kapatın. Sıra masanın üzerindeki Kontes'in cesedini incelemeye geldi. (tm)nce yerdeki üzüm salkımını alın. Büyüteçle bacağının yanındaki elbise parçasını inceleyin ve tuz ruhunu alın. Bileğindeki kobra dişine de bakabilirsiniz. (Niye öldüğünü anlamışsınızdır). (Saat 4.15). Odadan çıktığınızda bölüm bitecek.
ACT 5: İşte şimdi kıçımızın derdine bakacağız. Çünkü öldürecek kimse kalmayınca (hemen hemen) katil bizim peşimize düştü. Hemen Ziggy'nin öldüğü odaya girip kapıyı kapatın ve kestiğiniz telle bağlayın. Zırhlı odaya girip bu odanın da kapısını kapatın ve sürgüleyin. Doğru üst koridora girin ve sandalyeyi elle klikleyerek kapının önüne çekin. Şimdi de sandalyenin üstüne çıkıp kapının üstündeki havalandırma camını açın.
Doğru mumya tabutlarının olduğu odaya gidin ve en soldaki tabuta saklanın. Sizin havalandırma camından girdiğinizi zanneden zebellah (pardon katil) kapıyı kırıyor. Kırılan kapıdan içeri girin ve asılı duran sandığı iterek kapının girişine getirin. Şimdi de asılı olduğu direğin sol tarafındaki kabloyu bıçakla veya penseyle keserek girişi tıkayın. Ekranın sağındaki büyük kasayı iterek arkasındaki kapıdan girin.
Asansörün levyesine elle klikleyin. Şimdi bir mumya odasındayız. (tm)nce yerdeki mumyayı alın ve asansör kapısını kapatarak mumyayı kapıya klikleyin (eskiden bu işi sandalyeyle yaparlardı. Neyse bu kapı bir süre açılmaz). İsterseniz odanın sağındaki tabutu açıp içindeki mumyalanmış oyuncak ayıya bakabilirsiniz ama asıl yapma-nız gereken soldaki tabutun açılması için üstündeki küçük yılan figürünü (eğer görebilirseniz!) yılan kemendi ile ittirmek.
Tabutu açın ve gizli kapıdan içeri girin.
Bak şu işe Amon Ra tarikatının içine düştük. Tam bizi kurban edecekken, hiyeroglifle cevaplayacağımız iki bölümlü bir bilmece soruyorlar. Amon Ra'nın bilmecesi Olympia'nın odasındaki hiyeroglifleri çözerek bulabileceğiniz bayağı zor bir bilmece. İlk bölümün cevabı : WOMB, ikinci bölümün cevabı : TOMB. Doğru cevapları verince sizi arka kapıdan çıkarıyorlar.
(tm)nce kömürlükte yatan Steve'i uyandırmamız lazım. Bunun için yüzündeki kömürlere elle klikleyip ortaya çıkan sevimli suratını da tuz ruhu ile tanıştıracağız. Daha sonra ayaklarını yere basmadan botunu vermeliyiz. Duvardaki kabartmaya elle klikleyip gizli geçide girin. (Feneri yakmayı unutmayın)
Yılanlarla karşılaştığınız zaman yılan yağını üzerlerine serpin. İlerleyip farelerin bulunduğu yere gelin ve peyniri ilk kapıdan atıp fareleri de bertaraf edin Şimdi ikinci kapıya girin.
Dinazordan çıktıktan sonra düğmeye basın ve edepsiz vahşiyi dinazorun çene kemikleri arasında hapsederek bölümü bitirin.
ACT 6: Bu bölüm size soruşturmalar hakkında sorulan soruları yanıtlamakla geçiyor ve verdiğiniz cevaplara göre (elinizdeki deliller de uymalı) oyunun sonu değişebiliyor. Benim verdiğim cevaplar şunlar : O geceki bütün cinayetleri Dedektif O'Riley işliyor. Yvette dışındakilerin sebebi başka bir suçu örtmek Yvette'i ise kıskançlıktan öldürüyor. İskelet Dr. Carrington'a ait. Onu Watney Little öldürüyor ve yerine geçiyor. Amon Ra hançerini de Watney Little çalıyor. Onu bu işe Dedektif O'Riley itiyor. Resim hırsızlığını Kontes yapıyor. Watney Little içerden yardım ediyor. Dışardan i-se Ziggy yardım ediyor. Amon Ra tarikatının başı Rameses Najeer. "Fencing" işi yapan ise Ernie Leech.
Bu oyunun senaryosunu görünce Yeşilçam'ın senaristleri dut yemiş bülbüle dönecekler. O ne kardeşim adım başı cinayet, entrika, aşk ve karmaşık ilişkiler yumağı. Senaryoda gözlerim Cüneyt Arkın'ı aradı ama anlaşılan araba çarpınca kör olan birini olaylara dahil etmemişler. Eh, ne de olsa şimdilik pemde dizi ayarındalar ve bizim "Nayır, nolamaz Nalan"'lardan öğrenecekleri çok şey var. Aslında daha çok gevezelik edip (hayret huyum da değildir!) yazacağım oyunlardan bahsedebilirim ama diğer yazarlara yazacak yer gerek (ne de olsa!). O yüzden bitiii.

TOLGA ÖNSAL



CAPITALI$M

Capitalizm oyununun tanıtımına geçmeden önce tüm Türkiye'ye ilk kez geçen ay dağıtılan Game Show'un 12. sayısının sizlerin eline geçmesinde yürekten çalışan, bizlere yardımcı olan, uykusuz gözlerle dergi poşetleyen, etiket yapıştıran, disket çeken ve paketleyen yani emeği geçen herkese şahsım adına içten TEŞEKKÜRLER!

Capitalizm'in açıklanacak çok noktasının bulunmasından dolayı lafı fazla uzatmadan bu ayki oyunumuza geçiyorum. Capitalizm'e oyun demeye dilim varmıyor. Ticaret simülasyonu desem oyunu daha iyi tarif etmiş olacağım. Hatta Cap. (kısaltma yaptım size) ekonomi eğitimi veren okullarda, büyük firmalarda ders olarak öğrencilere ve çalışanlara öğretilmeli, kapitalist düzene ayak uydurabilmeleri için kullanılmalıdır. Abarttığımı sakın düşünmeyin.Çünkü Cap. kesinlikle bu yoğunlukta bir simülasyon. Bu yüzden açıklamamın yalnızca Cap.'ı tanıyabilmeniz ve Cap.'a iyi bir başlangıç yapabilmeniz için gereken ön bilgileri içermesine, son olarak da zat-ı aliniz benim tavsiyelerimi içermesine çalışacağım.

Cap. adından da anlışılacağı gibi kapitalist ekonomik düzende, serbest rekabet ortamında ayakta kalabilmek, şirketler topluluğunuzu kurmak, yönetmek ve bu ekonomik düzende başarılı olabilmek demektir. Satış mağazaları zinciri kurabilir, tarımla uğraşabilir, maden ocakları işletebilir, ağaç kütüğü işine girebilir, fabrikalar kurabilir ve kullandığınız teknolojiyi arttırmak için araştırma ve geliştirme birimleri kurabilirsiniz. Hatta eğer Cap.'da bir yerlere gelmek istiyorsanız bu birimlerin çoğunu kurmalı, aralarındaki zinciri sağlıklı oluşturmalısınız. Tüm bunları yaparken finans dünyasını yakından takip edecek, borsa ile ilgilenecek, yatırımlar yapacak para kazanacak ya da batacaksınız.

Cap.'ı ilk yüklediğiniz zaman göreceksiniz ki oyunu sağlıklı oynayabilmeniz için müthiş bir sözlü eğitim programı ile karşı karşıyasınız. Bu tanıtım, oyunu 8 değişik başlık altında anlatmış. Ben de aşağıda aynı başlıklar altında Cap.'ın tanıtımına geçiyorum:

1) Başlangıç: Ekranın üst kısmındaki haritalar kullanabileceğiniz tüm yerleri solda geniş olarak, sağda daha ayrıntılı olarak gösteriyor. İkisi arasında kalan butonları kullanarak bu haritalardan daha iyi yararlanabilir, yolunuzu kaybetmezsiniz (lütfen resime bakınız). Oyunun en başında yapabileceğiniz en kolay şey bir satış mağazası (department store) açmak. Şehirlerden birinde arsa beğendikten sonra Build tuşu ile dükkanımızı açalım. Layout tuşu ile mağazamızın içindeki düzeni kurmalıyız. Buradaki 9 kare, içeri kurabileceğimiz birimler için yerler. Çift klikleyince kurabileceğimiz birimleri görüyoruz. Bir tane alış (purchasing) bir tane de satış (sales) birimi kurduk mu temelleri atmış olacağız. Her kurduğunuz birimin üzerine klikleyeyince sağdaki bölmeden o birime verebileceğiniz komutlar ve birimle ilgili kısa bilgiler görünecektir. Alış birimine nerden ne alacağanı seçmelisiniz. Ayrıca bu birimler arasındaki bağlantıları da kareler arasındaki çizgileri birleştirerek oluşturmalısınız. Satış mağazasından başka fabrika, araştırma merkezi, çiftlik, maden ocağı, petrol(yağ) kuyusu ve kütük üretim yeri de açabilirsiniz. Hepsinin kurulabilmesi ve işletilebilmesinin kendisine has özellikleri bulunmaktadır. Satış mağazanızda neler olup bittiğini, mallarınızın fiyatlarını, satış, kar ve gelir grafiklerinizi bilgi tuşuna basarak görebilirsiniz. Burada oyunun başında seçebileceğiniz şirket logonuzu, resminizi (size benzeyen bir tane muhakkak vardır) da görüyorsunuz. Logonuza klikleyerek şirketinizle ilgili genel bilgileri alabilirsiniz.

Okuyun Öğrenin, EN ESKİ KAPİTALİST NUMARALARI

ARABA: Önce paso reklam yapacaksın, yeni arabamız şöyle iyi, böyle hızlı, 500 km hız yapar diye. Sonra keklerin hepsi arabadan alıp salak gibi trafiğe takılacaklar, sen de güleceksin.

BİLGİSAYAR: Önce yeni bir oyun çıkaracaksın, o kadar iyi olacak ki, kimsenin bilgisayarı onu çalıştırmaya yetmeyecek. Herkes upgrade yapınca bu sefer yeni bir oyun çıkaracaksın, kekler bir daha upgrade yapacak.....

Sattığınız mallara da sağ kliklerseniz onlarla ilgili bilgiler de ekrana gelecektir. Bu bilgiler o malın diğer firmalardaki satışlarından, malın kalitesine, insanlarca tanınmasına kadar tüm ayrıntıları içermektedir. İlk mallarınızı çevredeki limanların birinden ya da kurulmuş fabrikaların birinden seçebilirsiniz. Sattığınız malın kalitesi (quality), tanınması (brand) ve bunların toplamı (overall) malın satışını doğrudan etkileyen faktörlerdir.

2) Piyasa Araştırması: Bir malın üzerine sağ klikledığiniz zaman önünüze gelen bilgileri iyice anlayabilir ve değerlendirebilirseniz satışlarınızı arttırmanız için nasıl bir politika ugulamanız gerektiğine de sağlıklı karar verebilirsiniz. Örneğin ihtiaç göstergesi (necessity index) o malın ne kadar hayati olup olmadığını göstermektedir. Yüksek indeks puanı o malın insanlar için bir ihtiyaç olduğunu, az indeks puanı ise o malın lüks olduğunu göstermektedir. Her şehir için ayrı ayrı bilgiler önünüze gelebilir. Satış grafiği, firmaların pazar paylarını göstermektedir.Bunların sağında da oyunda adı geçmeyen yerel firmaların aynı mal ile ilgili bilgilerini (fiyat, kalite gibi), Concern ile de malın kalitesinin ve tanınmasının malın satışında ne kadar önem taşıdığını yüzde olarak görebilirsiniz. Daha ayrıntılı bilgi için Product Summary tuşunu kullanın.

3) Tarım: Bir çiftlik açmadan önce üretebileceğiniz ürünler hakkında Help menüsündeki Farmer seçeneğinden gerekli bilgileri almalısınız. Ürünün yetişme şartları (hava sıcaklığı, yağmur miktarı) nedir, hangi mevsimlerde ekilir ve hasat edilir (merak etmeyin canım siz ekip biçmeyeceksiniz) gibi. Bu bilgilerin yanında çiftliğinizde yetiştirebileceğiniz canlı hayvanlar ve bu hayvanlardan üretebileceğiniz ürünleri de görebilirsiniz. Sıra çiftliğinize, yetiştirmeye karar verdiğiniz ürünün şartlarına uygun bir yer bulabilmekte.. Haritalar arasındaki tuşların yardımı ile sıcaklık ve yağış bölgelerine göre karar vermelisiniz. Build komutundan sonra çiftliğinizde de birimleri oluşturmalısınız. Ürün yetiştirmek için crop growing, satış için yine sales, canlı hayvanlar için livestock raising, bunlardan besin maddeleri elde etmek için livestock processing birimlerini, reklam için de advertising (bu birim üretim yapılan yerlerin çoğunda bulunmaktadır) birimlerini kurabilirsiniz. Ekrandaki Internal Sale tuşu ürettiğiniz malların yalnızca kendi şirketlerinize (örneğin satış mağazalarınıza) satılmasını sağlar.

4) Fabrika: Yine Help menüsünden Manufacturer ile fabrikanızda üretmek istediğiniz mamul için gerekli olan hammaddeleri öğrenmelisiniz. Bunları da fabrikanızda kuracağınız alım birimleri ile sağlamalısınız. Alım birimlerini de üretim (manufacturer) birimi ile bağlamalısınız ki üretim başlayabilsin. Ürettiğiniz malın kalitesi kullandığınız malların kalitesine (ki bu oran Help menüsünde yazıyordur) ve sizin teknolojinize doğrudan bağlıdır. Teknolojinizi araştırma&geliştirme (research&development) şirketi kurarak arttırabilirsiniz. Birimlerinizin kalitesi kutularının sağ üstünde bulunan rakam ile, çalışanlarınızın kalitesi de renkleri ile (mavi: tecrübesiz, kırmızı: tecrübeli) belirtilmiştir. Birimlerin yanında birimlerde kullanılan eşyalara ve eğitime ayırdığınız miktarı ayarlayabilirsiniz.

5) Reklam: Reklamın kötüsü olmazmış. Ürettiğiniz ya da satmakta olduğunuz mallar için reklam yapmak en doğal hakkınız. Aksi, bu serbest rekabet ortamında enayiliğe girer, benden söylemesi... Şirketlerinizde kurduğunuz birimlerin arasına reklam birimini de kurmalısınız. Biriminizin çalışması için de bir televizyon ya da gazete ile anlaşmalısınız. Anlaşacağınız reklam şirketinin halkın yüzde kaçına hitap ettiği ve rating'leri gibi bilgileri şirkete klikleyince ekranda belirecektir. Televizyon şirketi ile anlaştıktan sonra (kaç kişi gazete okuyor ki?) reklamını yapılmasını istediğiniz malı bir şekilde reklam biriminize bağlamanız, soldaki kırmızı çubuktan da reklamı yapılacak her mal için harcanacak aylık parayı ayarlamanız gerekiyor. Şirketlerinizin genel reklam politikasını da şirketinizle ilgili genel bilgilerin olduğu yerden Brand seçeneği ile görebilir ve 3 seçenek arasından istediğinizi seçebilirsiniz. Corpurate: Şirketinizin tüm malları için tek bir reklam, Unique: her mal için ayrı ve Range: malları gruplandırarak reklam kampanyaları hazırlama teknikleridir. Reklamını yaptığınız malların Brand'i artacak, piyasada söz sahibi olacaktır. Game Show için de bir reklam birimi kursak ama bedava çalışsa ne güzel olurdu!

6) Araştırma&Geliştirme: Fabrikanızda ürettiğiniz malların kalitesinin yükselmesi, teknolojiyi yakından takip etmeniz, böylece kurtlar sofrasında ayakta kalabilmeniz için gerekli bir şirkettir. Şirkette kurabileceğiniz tek çeşit birim var. Bir kaç tane birimi birbirleri ile birleştirip, hepsinin bağlı olduğu bir tanesine hangi ürün hakkında çalışmaları gerektiğini emrederseniz tamamdır. Bir kaç değişik ürün için çalışan bir iki grubunuz olabilir. Malların başlangıçta ulaşabilecekleri en yüksek teknoloji puanı 100 iken araştırma&geliştirme ile bunu aşabilir, teknolojik liderliğe ulaşabilirsiniz.

7) Hammadde Üretimi: Haritadan maden bulunan yerleri belirleyip buralarda maden ocakları kurabilirsiniz. Madenlerin rezevlerinin miktarını iyice incelemelisiniz. Kurabileceğiz birimler de maden çıkarmak için mining, stok için (Inventory -ki bu her şirket için geçerlidir) ve satış

ŞEHİR: Keklerin hepsini kocaman bir şehre tıkacaksın. Hava kirlenecek, trafik sıkışacak, hayatları yaşanmaz hale gelecek, sen de onlara anti-stress topu satıp köşeyi döneceksin.

MODA: Kekleri en son moda ilan ettiğin şeyleri giymeye mecbur olduklarına inandıracaksın ki ellerindeki yepyeni kıyafetleri atıp yenilerini alsınlar. (Kek: Kapitalistçede müşteri demektir.)

birimleridir. Fabrikanızın ihtiyaç duyduğu hammedelere maddi durumunuz iyiyken yönelmeniz oldukça akıllıca olacaktır.

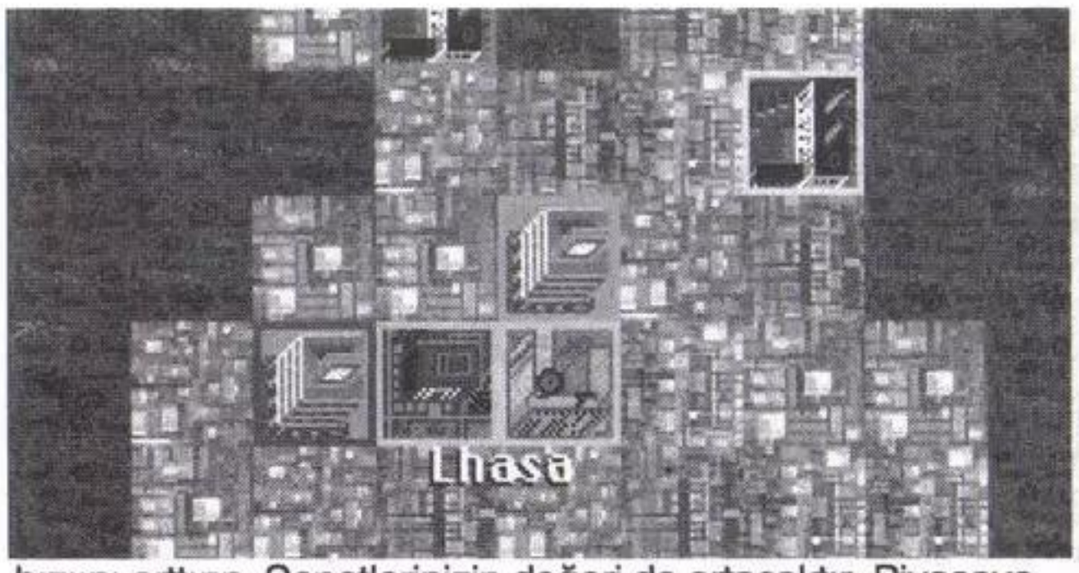
8) Borsa: Bence oyunun en güzel bölümlerinden biri. Gerçek hayattaki borsayı çok iyi bildiğimi iddia edemem ama Cap.'taki borsa gerçek hayattakine oldukça yakın. Hisse senetleri alıp satabiliyor, şirketinizin piyasadaki hisse senetleri oranını arttırabiliyor, kar payı dağıtabiliyor yani borsa ile yakından ilgilenebiliyorsunuz. Bunları ister şirketleriniz adına isterseniz de kişisel hesabınız adına yapabiliyorsunuz. Başlangıçta oldukça karışık gelecek olan stock market bilgilerinin diğer şirketlerce hemen kullanılmaya başlandığını, yeni kurulan şirketinizin senetlerinin satın alındığı haberlerinin gazetelerde boy göstermesinden anlayabilirsiniz. Şirketinizin karı, yatırımları arttıkça kağıtlarınızın değeri de artacaktır.

Bir de iflas durumu var. Gönül ister ki bu kısmı hiç anlatmayayım. Ama kısaca değineceğim: Nakit paranız bittiğinde oyun hemen bitmiyor. Önünüze şirketlerinizden birini mi satmak istediğinizi, belli bir faiz üzerinden bir miktar borç mu almak istediğinizi veya yatırımlarınıza göre hemen nakite çevirebileceğiniz başka ihtimaller varsa bunları mı kullanacağınızı soruyor. Karar verir vermez her ne kadar bu kötü günlerin hemen geçmesini istiyorsanız da benim önerim size zarar ettiren, nakit paranızı eriten canavarı bulmanız ve önlem almanız için oyunun hızını azaltın derim.

Başlangıçta da değindiğim gibi Cap.'in tüm ayrıntılarını bu sayılı karakterli yazımda açıklama imkan yok. Oyunu oynadığım süre içinde edindiğim tecrübeleri de yazarak Cap.'ın tanıtımına son vermek istiyorum.

Yukarıdaki açıklamamdan kapitalizm'in gerçek hayatta olsun bir bilgisayar oyununda olsun zor bir iş olduğunu sezmişsinizdir. Arz-talep meseleleri, hammadde akışı, acımasız rakipler Cap.'i bizim için zorlaştıran etkenler. İlk başlarda oyunu daha da zorlaştırmamak için zorluk derecelerini Easy seçin derim. Biraz da fazla nakit ile işe girişin.

* İlk işiniz bir satış mağazası açmak olsun. Az bir yatırım ile ve satacağınız malları isabetli seçerek kısa sürede daha iyi yatırımlar yapabilmeniz için gerekli olan nakit parayı sağlayabilirsiniz.
* Kariyerinize başladıktan sonra bir iki gün para harcamayın. Mallarınızı alacağınız limanlardaki ilk mallara hemen atlamayın. Beklediğiniz bu iki gün içinde daha iyi seçenekler ile karşılaşabilirsiniz. Seçeceğiniz ilk mallar ihtiyaç malları olsun.
* Şirketinizin hisse senetleri hakkındaki bilgilere bir göz atın. Başlangıçta kağıtlarınız oldukça ucuzdur. Piyasaya biraz daha kağıt sürün (issue more shares) kendi kişisel hesabınızla kendi şirketinizin kağıtlarından alın. Oyunun



hızıını arttırın. Senetlerinizin değeri de artacaktır. Piyasaya biraz daha kağıt sürerek senetlerinizin fiyatının düşmesine sebep olun. Ve kişisel paranızla biraz daha kağıt alın. Şirketlerinizin karı arttıkça senetlerinizin değeri de arttacaktır. Bir taşla iki kuş...

* Satış mağazasından başka çiftlikler de iyi bir başlangıç yatırımlarıdırlar. Tüketim maddeleri ithal eden bir limanın yanındaki kente yakın bir yerlere aynı malları üretebilmek için bir çiftlik kurun. Şehirde sizin ürettiğiniz malları satan satıış mağazası ile anlaşma yaparak kendi satış mağazalarınız adına daha kolay rekabet edebilir, rakibinizin mal alış fiyatını kontrol edebilirsiniz.
* Çiftliklerin ve fabrikaların yerleri oldukça önemlidir. Fabrikanız kullandığınız hammadde üreticilerine ne kadar yakın olursa maliyatiniz o kadar düşecektir.
* Çiftliklerinizde birden fazla mamulün üretiminde kullanılabilecek maddeler üretin.
* Çiftliğinizi birden fazla hammadde üretebileceğiniz coğrafik özelliklere sahip bir yere kurmaya dikkat edin.
* Araştırma&geliştirmeye ayırdığınız para, karşılığını kesinlikle verecektir. Araştırmalarınızı genellikle hammaddeler üzerine yapın. Çünkü bu maddeleri kullanarak ürettiğiniz her malın da kalitesini arttırmış olacaksınız.
* Belli satış çemberlerini kurabildiyseniz ve şehrinizde aynı malın satıcısından da varsa biraz da reklama önem vermeniz gerekiyor demektir. Tanındığınızı anladığınızda (brand awareness sayısını takip edin) şehirde bir tane daha satış mağazası açabilirsiniz demektir.
* Kariyerinizin başlarından itibaren borsayı yakından takip edin. Adımlarınızı erken atmanız sizin yararınıza olacaktır. Kar yapacağına inandığınız ya da gözlediğiniz firmaların kağıtlarına yatırım yapın.

Umarım kapitalizmin insanları yutan gücü şirketinizi de yutmaz ve uzun süre Capitalizm'i başarı ile oynayabilir ve artık bilgisayarınızın başından kalkamaz hale gelirsiniz. Utanmayın, soranlara da 'ticaretle ilgili bir simülasyonla uğraşıyorum' deyin. Capitalizm,' bir kaç ay içinde bitereceğim bir oyuna niye bunca para vereyim' diye düşünmeyeceğiniz bir oyun. Bilgisayarda oyun oynayacak vaktim yok diyenlere, Mortal Kombat oynayan çocuklarına burun kıvıranlara, ticarette benim diyenlere, kapitalizmin gücünü fark etmeyenlere şiddetle tavsiye olunur.

MERT TOPÇU

TURKUAZ
Tekstil Tiç. San.
Ltd.

BÜTÜN İHTİYAÇLARINIZDA EN EKONOMİK FİYATLAR

ADVENTURE'DA 1 NUMARAYIZ

I must scream, Dig, Frankenstein, Riddle of Master Lu, Space Quest 6, Phantasmagoria

STRATEJİ'DE 1 NUMARAYIZ

Warcraft 2, Command & Conquer Ceasar 2, Capitalism, Sim Isle, Championship Manager

SPOR'DA 1 NUMARAYIZ

Fifa Soccer 96. NHL Hockey '96 NBA Jam, Striker 95. WOS

YARIŞTA 1 NUMARAYIZ

Manic Karts, Screamer, Need For Speed, Fatal Racing, Destruction Derby, Wacky Wheels

Scannerlar, Printerlar, Fax-Modem Kartları, Ses ve Görüntü Kartları, En iyi Markalar, uygun Fiyatlar

HARDWARE'DE 1 NUMARAYIZ

TÜM YAN MALZEMELER

DD-HD ÇEŞİTLERİ, MOUSE'LAR JOYSTICKLER, EKRAN FILTRELERİ, DİSKET KUTULARI, TEMİZLİYİCİLER

Ahmet Vefik Paşa Cad. No:59
TEL: 589 26 18 Çapa/Odabaşı, İST

GABRIEL KNIGHT II
THE BEAST WITHIN

Sierra bu işi bayağı tuttu. 7 CD'lik Phantasmagoria'dan sonra Gabriel Knight'ın ikincisini de aynı tarzda bu kez insaflı davranarak 6 CD'lik bir film-oyun olarak piyasaya sürüldü. Şahsen Phantasmagoria'yı Timur ile oynarken oyunun zorluk seviyesini oldukça aşağılarda bulmuş ve Phantasmagoria'nın bulmacalarından tatmin olmamıştım. Gabriel Knight Mystery'nin Phantasmagoria'dan en önemli farkı da bu noktada olmuş sanıyorum. Oyundaki yüksek çözünürlüklü film sahnelerinin yanında bilmeceler de oldukça tatminkar. Bu yüzden Sierra doğru yolu buluyor gibi geliyor bana. Çocuklarımızın oynayacağı adventure'lar da kafamızda daha rahat şekilleniyor. Grafikleri iyi ya da kötü diye bir yorum pek duyulmayacak. Onun yerine bu oyunun yönetmeni çok sürrealist kalıplar içinde kalmış, görüntüler çok dar merceklerle çekilmiş gibi laflar yazılacak galiba.

Gabriel Knight'ı birinci macerasından tanıyoruz. Yazarımızın birinci kitabı basılmış ve listelere 20. sıradan girmiştir (burger king listesi değil yalnız bu). Yeni çalışması için Almanya'dayken çevredeki kentlerin birinde bir kız çocuğu bir kurt tarafından yok edilince yakın çevredeki halk Gabriel'den yardım istiyor. Gabriel boğazına kadar bu işe batmıştır. Kurt adam efsanesi doğru mudur yoksa? Sürükleyici, bulmacaları tatminkar olan, kolay kolay Cd Rom'unuzdan çıkmayacak bir oyun: A Gabriel Knight Mystery: The Beast Within.

Oyunumuzun çözümünü vermeden önce bir kaç tavsiyede bulunmak istiyorum:

☑ Aldığınız her şeyi okuyun. En azından okumuş gibi yapın.

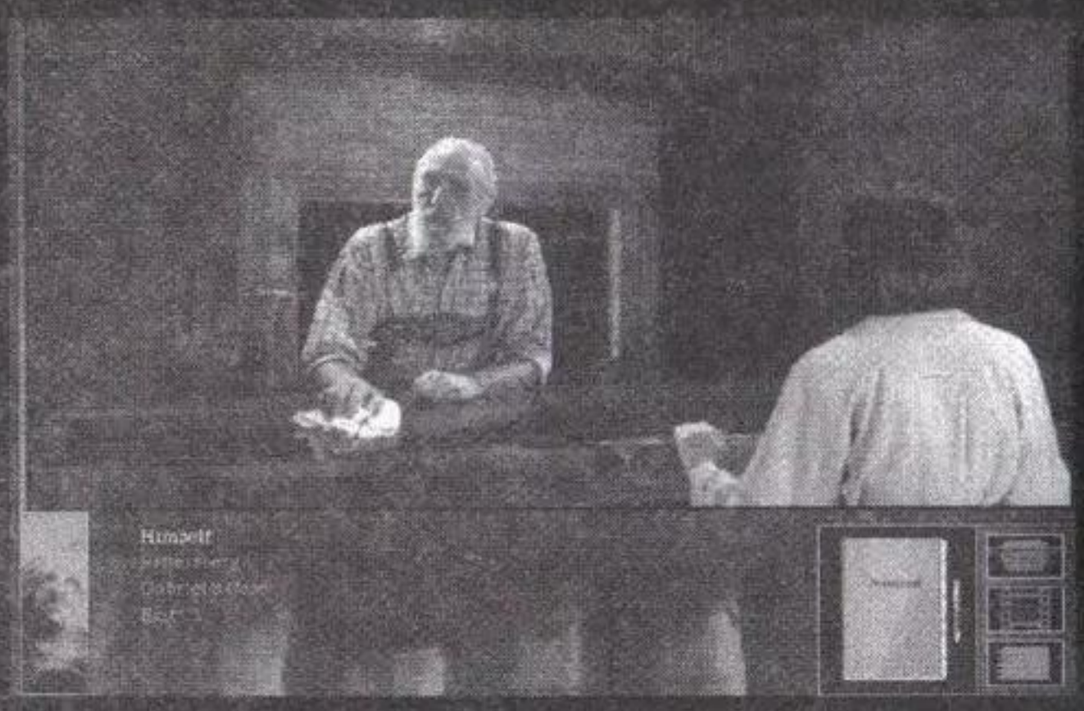
☑ Tam çözümümdeki "konuşun" fiili tüm konuları, karşınızdaki ile artık konuşacak bir şey kalmayana kadar konuşun demektir.

☑ Oyun minimum İngilizce istiyor. Almanca bilenler tercih edilir (ulan, Mac Alamanya'da diye mi Sierra'nın bu Almanca merakı acaba?).

☑ Resimlere, müzedeki eşyalar ve yazılara kesinlikle klikleyerek tüm puanları almaya bakın. Yoksa belli yerlerden daha fazla ilerleyemezsiniz.

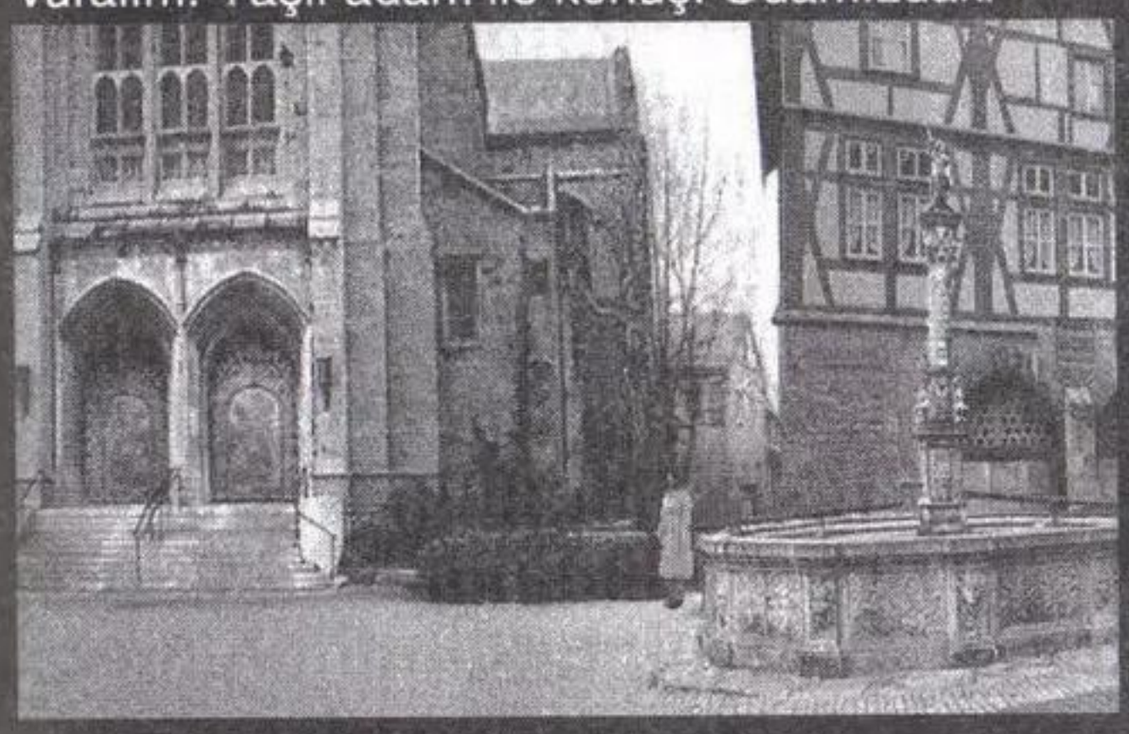
Gelelim maceramızın çözümüne:

Bölüm 1: Çantanıza bakın. İçinden eşyalarınızı alın. Masanın üzerindekilere bakın. Kağıdı alın. Elinizdeki tüm eşyaları inceleyin, her şeyi okuyun. Haca bakın. Kapının yanındaki duvardaki notu okuyun. Aynanın altındaki anahtarları alın. Dışarı. Sağa. Su oluğunun solundaki yerde, çamurda izleri buldunuz. Ağaçlara doğru ilerleyin. Yine hemen solunuzda yerde tüyler buldunuz. Aldınız. Girişin solundaki ahıra girin. Lavabonun üzerindeki çimentoyu aldınız. Kovayı izlere kullanınca kurdun ayak izini çıkardınız. Gidip yerden alın. Arabayı anahtarınızla çalıştırın. Polis İstasyonuna (Prinzregentenplatz) gidin. Bu kadar. Hayvanat Bahçesine (Thalkirchen) gidin. Tabelalara bakın. Çitlerin ardındaki kurtlara bakın. İleri bir göz atın. Bakıcı Thomas geldi. Konuşun. Soldaki ofise girin. Doktor Klingmann ile konuşun. Dışarı çıkın. Teybe



kaydettiklerinizde biraz değişiklik yapmanız lazım. Sizi kimse görmesin deyu çiftliğinize gidin. Kaset ikonununa basın. Doktorun kasedini A'ya, boş bir kasedi de B'ye koyun. Splice'a basın. Konuşmadaki kelimelerden sırası ile "THOMAS? HERR DOKTOR KLINGMANN HERE. SHOW OUR WOLVES TO MR. KNIGHT" kelimelerini seçin ve transfer edin. Klingmann'ın ofisinde masanın üzerindeki telsize bu kasedi kullanın. Doktor'un pardesüsüne bakın. Kağıdı aldınız. Thomas bizi bekliyor. Kurdun tasmasına bakıp, tüylerinden biraz örnek alalım. Doktor'dan yürüttüğümüz kağıda bakalım. Odamızdaki ayna ile kağıdı okuyalım. Arabamızla Marienplatz'a (meydana) gidelim. Gelmişken Mac'a de uğrasak mı? Neyse şu işi yüzümüzün akıyla bir halledelim de. Sola. Kadın satıcı ile konuşalım. Soldaki binaya girelim. Duvara klik. İçerdeki avukatımız ile (aldığınız her şeye göz atmadıysanız içeri giremezsiniz) konuşalım. Doktor'un avlanma izni varmış. Ve bir laboratuar söz konusu. Üniversiteye gidelim (ÖYS gerekli değil!). Kurtla ilgili 3 parçayı da Michael'e verelim. Giderken bize bir rapor verdi. Çiftliğe dönelim. Masamızdaki kağıtlarla Grace'e mektup yazalım. Meydana gidelim. Sağa hızla yürüyelim (ekranın sağ yukarısında fast forward var). Sağa dönelim. Mektubu sağdaki posta ofisi ile kullanalım. Sokaktan ileri. Sağda av klübü var: No:54. İçeri. Xavier soyağacımızı istiyor. Avukatımızdan alalım ve Xavier'e verelim. Baron Von Glower bizi klübe davet ediyor.

Bölüm 2: Yatağın başucundaki kapıya bakalım. Aşağı. Gerde ile konuşalım. Dışarı. Hımm, araba. Gerde ile konuş. Dışarı. Soldan aşağı, köye. En sağa. En sağdaki kapı: Bar. Huber (barmen) ile konuş. Resimlere bak. Dışarı. Kiliseye. Papaz ile konuş. İçeri yürüyelim. Daha içeri. Vücutları inceleyelim. Gümüş bir kalp! Dışarı. Sağdaki mavi kapılara. Soldakine vuralım. Yaşlı adam ile konuş. Odamızdaki



dolaba bakalım. Şöminenin önündeki kutudan tornavidayı alalım. UP'ı seçip tornavidayı deliğe kullanalım. Dolapta açılan gizli bölmeye girelim. Aşağı. Bahçedeki güllere bakalım. Yukarı. Sağa. Gerde'nin odasındaki resme bakalım. Dolabındaki anahtarları alalım. Anahtarla başucumuzdaki kütüphaneye girelim. Kitaplığın üç kısmına da klik. Aldığımız kitapları ve mektubu okuyalım. Profösörün kartını masadaki telefona klik. Köyde yaşlı adam ile konuş. Hücredeki yatağı ve pencereyi inceleyelim. Kiliseye ve alttaki izlere bak. Yaşlı adamla konuş. Verdiği notu papaza ver. Verdiklerini geri götür. Yaşlı adamla konuş. Gastrof ile konuş. Kütüphanemizde raflara yine bakalım. Ritter gazetesini oku. Masadaki daktilo ile Gabriel'e mektup yaz. Paketi Gerde'ye klikle. Postanı barın yanındaki postahaneden yolla. Cüzdandan para vermeyi unutma.

Bölüm 3: Masadaki gazeteye klik. Von Glower'ın kartına bak. Avukatımızdan Grace'den gelenleri alalım. Orada okuyalım. Avukatla konuş. Meydanda sağdaki saatçiden tezgahın üzerindeki kapı vurulması sesi çıkaran saati alalım. 60 Mark yeterli mi? Cüzdanımız bir işe yarasın. Av klübüne gidelim. Hemen yanda birşeyler oluyor. Bir kurban daha mı? Siyah giysili adamla, Leber'le, konuşmaya çalışalım. Laboratuar raporunu Leber'e ver. Olmadı. Raporu kameralı gazetecilere ver. Tamamdır. Kulüpte Xavier ile konuş. İçerde dolaş. Dergiye bak. İçerdeki kapalı kapıya ve çiçeğe dikkat et. Saati çiçeğe klik. Xavier'in yanında bekle. Masasının çekmecesinden anahtarları al. Kapıyı aç. Aynı numara ile anahtarları yerine koy. Açtığımız kapıdan aşağı. Silahlara, günlüğe, resimlere bak. Hatta iki kez klikle. Von Glower'e gidelim. Konuş. Tepedeki maskına bak.

Kulüpte Von Zell ile konuş. Club Trophies konusunu en sona bırak. Polis istasyonunda Leber ile konuş. Duvardaki panoda tam ortadaki kırmızı daireye klik. Sağdaki kağıda klik. Not defterini o kağıtla kullan. Odamızda Grace'e mektup yazalım. Grossberg'in telefon numarasını telefona klik. Kitaplarımızı okuyalım. Avukatımızla konuş. Mektubu postaya at. Kulüpte Price ile konuş. Bardakilerle konuş. Von Glower'la sonra da Von Zell ile konuş. Magazin'i istediğini söyle. Teybini dergi ile kullan ve Von Zell'in yanına koy.

Bölüm 4: Kütüphanede sol raflara bak. Ludwig 2'nin kitabını oku. Postahane'den mektubumuzu al. Barda Smith'lerle konuş. Huber ile de. Kilisede Gerde'yi bul. Odamızdaki gizli geçitten aşağı inelim ve bahçeden aldığımız gülleri Gerde'ye verelim. Ne kadar düşünceliyiz. Gerde ile konuş. Hehe arabanın anahtarları bizde. İlk durağımız Herrenchiemsee. Görevliden bilet alalım. İçerdeki her şeye tam anlamı ile bakmalıyız, her notu okumalıyız. İçeride iki oda var dikkat edelim. Her şeye göz attıktan sonra görevli ile konuş. Bara gidip, Huber ile konuşup Smith'lerle konuşalım. Köşke geri gidelim. Kütüphaneden Barclay'e telefon edelim (telefon etmesini öğrendiniz artık). Yeni numarayı da arayalım.Arabamızla Wagner Müzesine gidelim. Burada da her şeye bakalım. Georg ile konuşalım. Siyah haca gidelim. Tam sol. Demirlere klik. Dallmeier ile konuş. Adına bakmayın bayağı yardımcı oluyo çocuk. Yatay demirlerin arasından denize klik. Kıyıdaki çamura klik. Birşeyler var ama şimdilik anlayamıyoruz. Neuschwanstein'a gidelim. Köşke klik. Sarayda bir tur yapacağız. Solda tour tape yazdığı sürece onu dinleyelim. Bütün resimlere ve eşyalara bakalım. Son odadan yukardaki EXIT ile çıkacağız.

Kütüphanemizde daktilo ile mektup yazalım. Eğer yukarıdaki gezintilerde eksik bilgi bıraktıysanız mektubu yazamayacaksınız.

OYUNLARDA HER GÖRDÜĞÜNÜZE İNANMAYIN!

Almanlar'la ilk takışmanız daha Almanya'ya gitmeden olabilir. Vize verme konusunda biraz tereddürlü davrana bilirler. Üstünüze alınmayın. Sonradan anlayacaksınız ki Almanya'dan Almandan fazla Türk olması ve bunun da Almanlara pek yer bırakmaması nedeniyle aslında haklı bile olabilirler. Tabi vizeyi alamazsanız konsolosluğun önünden geçerken küfretmekte haklısınız.

Bugüne kadar sağdan soldan duyduklarınızdan Almanya sınırlarından girmenin herkese bir BMW bir de güzel ev hakkı tanıdığı gibi yanlış bir izlenim edinmiş olabilirsiniz. Hayal kırıklığına hazır olun, BMW'ler ve Mercedes'ler ağaçta büyümüyorlar, bir Citroen 2CV'yle yetinmek zorunda kalabilirsiniz.

İlk Alman gazetenizi okuduğunuzda hiç çıplak şarkıcı resmi olmaması ve kuponla hiçbirşey verilmemesi yüzünden küçük bir kültür şoku yaşayabilirsiniz. Etrafınızdaki herkesin Schumacher'ı tutmasına da zor da olsa alışmanız gerekecek.

Almanların bizden daha gelişmiş bir sindirim sistemi olduğu kesin. Mümkün olduğu kadar size sunulan şeyleri masanın altından köpeğinize yedirmeye çalışın yoksa kısa zamanda ağır bir mide hastalığına tutulabilirsiniz. Ama bu arada bol miktarda veteriner parası biriktirmeyi de ihmal etmeyin.

Son olarak okula başvurmayı düşünüyorsanız yedi ceddiniz ile ilgili bilumum kağıtları yanınızda getirmeyi unutmayın. Annenizin kızlık soyadını bile belgeliyebilmelisiniz. Bu konuda biraz hassaslar.

Ludwig'in kitabını telefona klik. Chaphill'e telefon açalım. Köye inelim. Postamızı atalım. Kilisenin sağındaki yeşilliğin arasından sarı çiçekleri alalım. Siyah Hacın oraya gidip suya bu çiçeği bırakalım. Ludwig'i gördük galiba. Köşkümüzde Gerde ile konuş. Postahaneden faksımızı alalım. Faksı Wagner Müzesindeki Georg'a ver.

Bölüm 5: Meydandaki satıcıya gidelim. Wurst yazısına klik. Beyaz sosisleri parasını bastırıp alalım. Kulüpten derginin arasındaki teybimizi alalım. Avukatımıza gidelim. Aldığımız yeni mektubu okuyalım. Avukat ile konuş. Von Zell'in teybini avukata göster. Polis'e gidelim. Leber'le konuş. Kasedi Ona da göster. Masadaki kağıtlara klik. Buchenau'ya git. Kapıyı çal. Avukattan para al. Tekrar Buchenau'ya. Parayı adama ver. Dorn ile konuş. DOWN'u seç. En arka sağdaki kafese klik. Kafesin altındaki otlara klik. Sosisi kaplana ver. Otların olduğu yere tekrar klik. Klübe gidelim. Av başlıyor! Holde sol orta kapıdan girip, Von Aigner ile konuşalım. Kendi kapımızın tam karşısından içeri. Dolaptan ipi al. DOWN'u seç. Pencereden bak. DOWN'u seç. Pervaza bak. İpi pervaza kullan (bu noktada benim cd bir bozukluk yapıyor). Sol oku seç. Orta pencereden Von Zell'in odasına gir. Sağ Exit. Randevu defterine bak. Kağıt parçasına klik. Mektuba da klik. Mektubu aldıktan sonra oku. Sağdan banyoya gir. Halıya bak. Halının sol üstünde gözüken izlere klik. Ayak izlerine bak. Etrafa bir göz atıp sol Exit'ten ve sonra da pencereden çıkalım. Sağa. Pencereden içeri. Holde ekranın en yakınındaki sol kapıdan girip kurt tasmalarını doktora gösterelim. Holden DOWN ile salona inelim. Kabineden lambayı alalım. Hennemaann ile konuşalım. Şömineye, üzerindeki kibrit kutusunu alalım.Eğer şömine yanmıyorsa yine bir şeyler eksik demektir. Çünkü kibrit kutusunu alamıyor ve ilerleyemiyorsunuz. Bu kez kapıdan olmak şartı ile dışarı çıkalım. Ahıra girip sağdaki araçların arasından makası alalım. Ahırdan çıkalım. Sağa. Sağda yerde bir şeyler mi var? İzlere bakalım. Exit. Yine sağa. İki ekran aşağı. Çamurlu yolu inceleyelim. Çamur bak sonra da izlere. Ekranın sağındaki çalılıklara bak. Makası çalılıklara kullanalım. Sol arkadaki girişten geçelim. Sağımızdaki karanlığa bakalım. Az daha düşüyorduk. Lambamızı kibritle yakalım. Kuzey, batı, kuzey ve batı. Klübeye geri. İçeri girip holde en arkadaki sağ kapıdan girip Von Glower'a neler olduğunu anlatalım. İnin tam kuzeyindesiniz. Hemen oyununuzu SAVE edin. Kolyemizi seçelim ki hazır olsun. Kuzey, batı, batı, güney, batı. SAVE. Bekleyin. Kurt geliyor. Ekranın altında belirince tılsımlı kolyemizi kullanalım. Hızlıca onu takip edelim. Beklerseniz kurt kaybolacaktır. Kurt üzerimize atladı. Von Glower bir silah fırlattı. Kurda ateş edelim. (Eğer Von Glower'e ateş ederseniz de kısa yoldan kurtulmuş olacaksınız). Von Zell bir kurt adamış. Eğer ayrıntılara dikkat ettiyseniz Von Glower'in de kurt adam olduğunu anlarsınız. Sanırım biz de bu yolda kurt olacağız.

Bölüm 6: Aşağı Exit. Gabriel'I bir kaç kez uyandırmaya çalışalım. Postahaneden, Von Glower'dan gelen mektubumuzu alalım. Gasthof'a gidelim. Bayan Smith'in masasından ruloyu al. Bayanla konuş. Schloss Ritter'daki yatak odasına gidelim. Yatağın sonuna klik. Hücreye geri. Ruloyu sonra da yastık kılıfını penceredeki güvercine kullanalım. Gabreil ile konuşmaya çalış. Almanya haritasından Altotting'te kiliseye klik. Duvardaki görüntüye, işarete ve süse bakalım. Dışarı ve soladki hole. Kapıdan girelim. Cüzdanımızı üzerinde su olan masaya klik. Papazla konuş. Dua kartımızı aldık. Neuschwanstein'daki oturma odasına gidelim. Aşağı. Bir çocukla ilgili sahne var. Çocuğun oturmaya çalıştığı yere gidelim. Koruma gidince sandalyeye bakalım. Su şişesine klik. Yukarı Exit. Yatak odasından oturma odasına geçtik. Sağdaki duvarın altına bir göz atalım. Sahne BİR! Grotto'ya gidelim. Korumanın gitmesini

bekleyip Grotto'nun sol duvarına bir göz atalım. Hançer gibi olunca klik. Sahne İKİ! Singer's Hall'e gidelim. Kurt resmine bakalım. Aşağı Exit. Sağa. Sol taraftaki güvercine klik. Sağ duvarda ortada duran panele git. Korumanın durduğu yerde. Son sahne. Şimdi St. Georg kilisesine gidelim. İçeride Wolfgang'ın gövdesine bakalım. İki kez klik. Kalbe de bakalım. Schloss Ritter'a gidip Gerde ile konuşalım. Kiliseden gümüş kalbi alalım. Altotting'de papazla konuş. Gümüş kalbi gösterelim. Odanın sağdaki görüntüye ve kapıya dikkat. Rüzgar başladı. Sağdaki kapıyı açalım. Mumları söndür. Görüntünün sağındaki sandalyeye klik. Alttaki raftan soldaki kaseye bak.

2 ay sonra.

Masadan programı ve opera posterini al. Aşağı, sağa. Holün sonundaki kapıdan ofise çıkalım. Borda bakalım. Oturma düzenini, opera gözlüklerini ve yapılacaklar listesini alalım. Liseyi oku. Gabriel'le konuş. Dışarı, aşağı. Açık kapılardan odotoryuma. Georg ile konuşalım. Şamdan adamlarla konuş. Sol yukarı. Elinizdeki Wagner tiyatrosunun diagramına bak. X'e klik. Mittel Loge. Odotoryumdan çıkalım. Sol, merdivenlerden yukarı, çift kapıdan içeri: Mittel Loge. Yukarı kattaki hole geri gidelim. Sağa. Holün arkasındaki kapıya git. Pencereye iki kez bakalım. Spot ışığa butonu ile çalıştıralım. Alttan tutalım. Işığı Mittel Loge'a tutup bırakalım. Fuaye geri gidelim. Oturma düzenini yer göstericiye göster. Sağa. Sandalyelerin olduğu kapıdan sonra holün arkasındaki kapıdan girelim. İplerin olduğu yerleri hançerleyin. Sağa doğru hançerleyip iki kez klikle ipi alalım. Sağdaki merdivenlerden aşağı. Sağa. Kuzey duvardaki panele klik. Anahtarları alalım. Sola, aşağı. Soldaki odaya gir. Sola. PRIVATE yazan yere bakın. Dışarı. Anahtarlarla zeminin kapısını kilitledik. Sağa, sağa, sağa, aşağı, aşağı, odaya girdik. Fırının kapısını açın. Küreğin sağındaki kömüre sonra da Automatisch butonuna basalım. Elimize alıp en sağa çevirelim. Soldan dışarı çıkalım, sağdan yukarı fuayeye. Sağa. Holün sonundaki kapıya. Gabriel ile ilgilenelim. Fuayedesiniz. Sağa ve ofise girelim. Siyah giysiyi giyelim. Işık odasına gidelim. Siyah pencereye, opera gözlükleriyle Mittel Loge'a klik. Yukarı merkez hole gidip Mittel Loge'un kapısına klik. İpi kol ile kullanalım. Kapıya klik. Private yazısını kol kullanalım.

Sola ve satrancı hareket ettirelim. Ritter hançerini kaplamayı kaldırmak için kullanalım. Açık kaplamaya klik. Kuzey, kuzey, batıya. Arka duvardaki iplere bakalım. Makaraların sağındaki siyah banda iki kez basalım. Dışarı. Sağdan kulise girelim. Soldaki giysi askısına bakalım. Gabriel'in elindeki kostümü giysi masasına kullanalım. Soldaki allığı sür. Exit. Solda değişen görüntülerin arkasına saklanalım. Engelhart aktörleri girer girmez bandı kullanarak onları bağlayalım. Operayı seyredelim. Oyunu hemen SAVE edin. Von Glower'u fırın odasına sokmaya çalışıyoruz. Bu koşuşturmaca ve kargaşa içinde elimden geldiğince yönümü sizlere anlatmaya çalışacağım. Von Glower'ı dışarı ve lobiye sokmayın. Fırına sokmaya çalışmalısınız. En yüksek skor için beni takip edin:

Sağa. İleri. İleri. Sola. Sola. Kapıyı sürgüsünden kapatın. Finale 5 puan kaldı. Sağa. İleri. Sola. Sola. Kapıyı kapat. Sağa. İleri. Sola. Kapıyı kapat. Sağa. İleri. Sola. İleri. Sola. Kapıyı kapat. Sağa. Sağa. İleri. Sola. İleri. Sola. İleri. Sağa. Sağa. Kapıyı kapat. Sola. İleri. Sağa. Kapıyı kapat. Sola. İleri. Sağa. İleri. Sağa. 3 kez ileri. Sağa. 3 kez ileri. Grace'e, fırına ve Gabriel'e klikleyelim. Yine Gabriel. Burada zamanlamanız ve reklesleriniz çok önemli. Siyah Kurt (atıl kurt!) zıplayınca fırına geç, kurda klikle. Eğer tam olarak anlatamadıysam kurdu fırının içine atmaya çalışın. Umarım başarırsınız. Kanlı oyunumuz burada son buldu. Artık MAC'I ziyaret edebilirim.

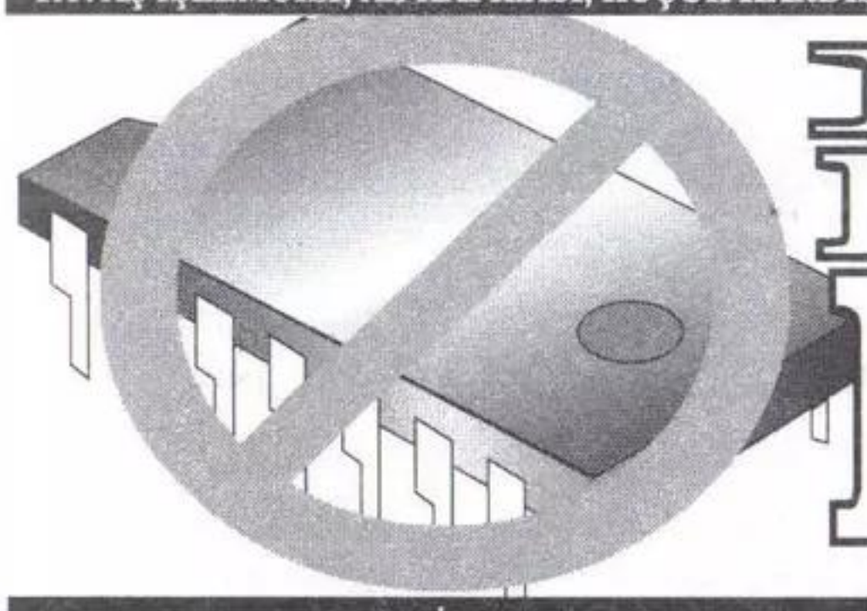
Son lafım bizim de canımız mavra istiyor ama olmuyor işte. Bir daha ki sefere artık. Sağlıcakla kalın.

Firma: SIERRA (ADVENTURE)

Sistem: 6 CD - 5 MB HardDisk, 4 MB RAM - VGA, Min. PC 486

Karar: %88

YAVAŞ İŞLEMCİSİ, AZ HAFIZASI, KÜÇÜK HARDİSKİ OLUP DA ZEVKLE OYUN OYNAMAK İSTEYEN SESSİZ ÇOĞUNLUĞUN KÖŞESİ...



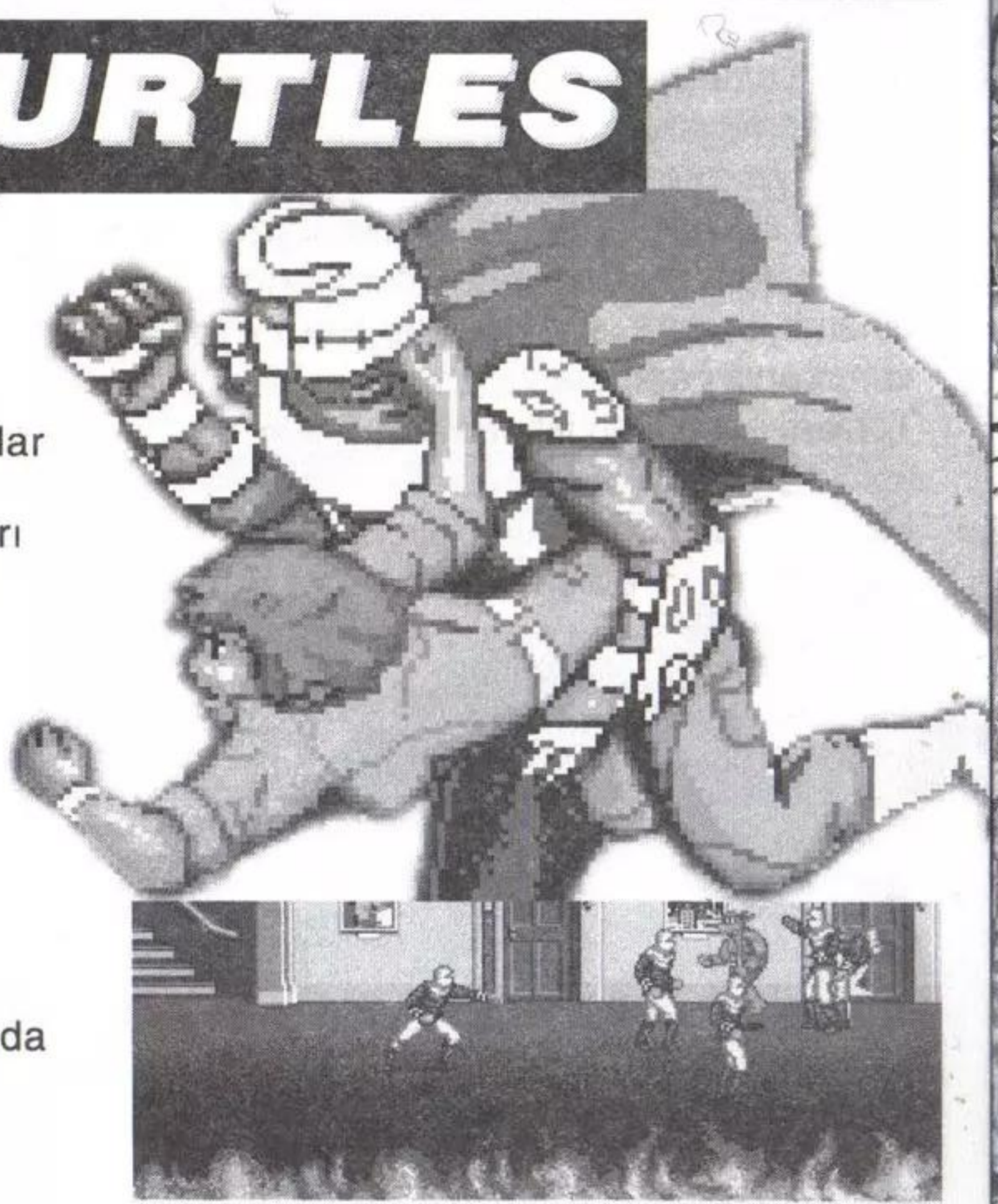
NOT ENOUGH MEMORY

Merhaba. İşte yine karşınızdayım. Aranızda geçen sayıyı okumayanlar olabilir, kısa bir özet yapalım. Bu köşede yayınlanan oyunlar hiçbir bilgisayarda " Not Enough Memory " gibi bir hata mesajı vermez. Yani her bilgisayarda çalışır. Bu ay yeni oyunlara şöyle bi baktımda (Hiç adetim değildir.) 1MB'da çalışabilen bir tek oyun bulabildim. Buna da şükür, etraf CD-RIP'ten geçilmiyor. (Esasında iyi oluyor.) Herkesin en az 8MB ram'ı var. Herhalde ileride yanlız benim bilgisayarım 1MB kalacak. Artık müzeye kaldırırız. Neyse, haydi iyi eğlenceler.

Serkan AYBAŞ

NINJA TURTLES

COWABUNGA..... Zavallı akvaryum kaplumbağaları, Shredder'in iğrenç deneyleri yüzünden birer Mutant Ninja Kaplumbağa'ya dönüştüler. Tabi Shredder kaplumbaların başına bukadar bela olacağını bilse herhalde daha dikkatli olurdu. Kaplumbağalar, dostları April'dan kötü bir haber alırlar. April'ı kurtarmak için, bir kaplumbağa operasyonu gerekmektedir. Şimdi arkadaşlarınızı toplayın ve operasyonuna başlayalım. Takın joystikleri, iki kişide klavye başına gurub tamamdır (Bu oyunu dört kişi aynı anda oynayabiliyor). Şimdi iş başına. İlk etapta karşınıza aptal robotlar çıkıyor. Bunların silahlı olanlarıda var. Enerjiniz azaldığında yolda bulduğunuz pizaları yiyerek enerji toplayabilirsiniz. Bir kaç kere oynayınca bölümleri rahatlıkla geçiyorsunuz. Hagar ya da Double Dragon tipi oyunlardan hoşlananlar size iyi vakit geçirtecektir.

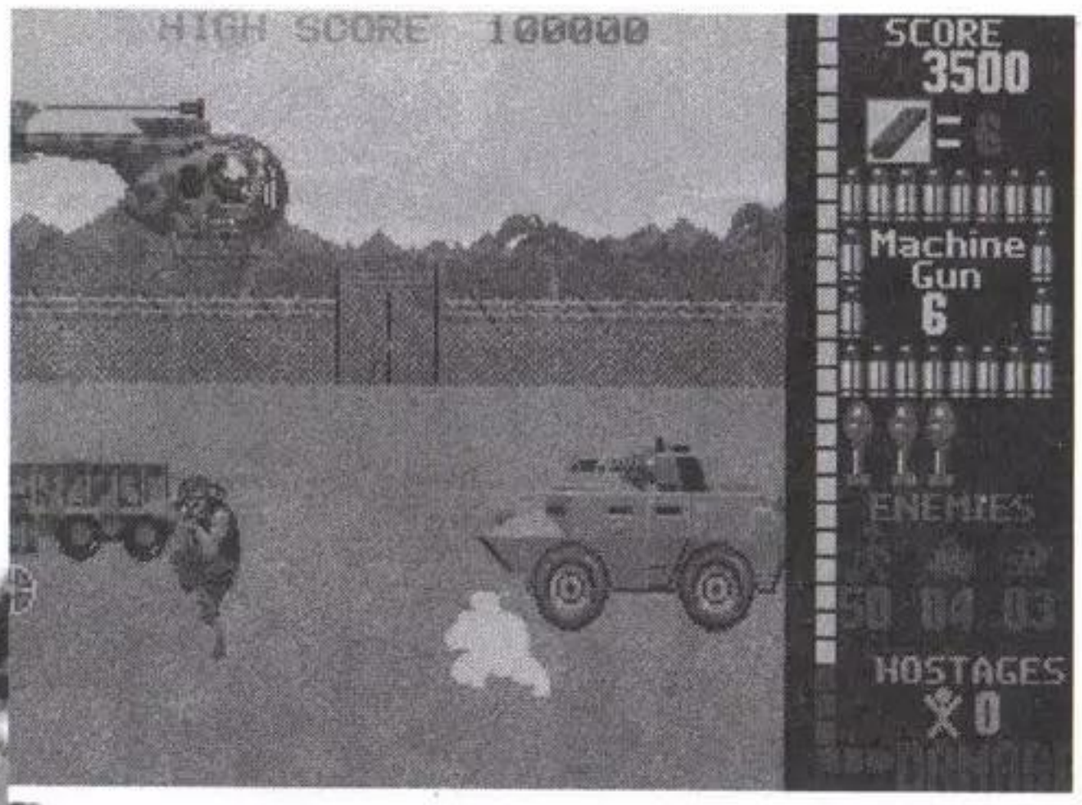


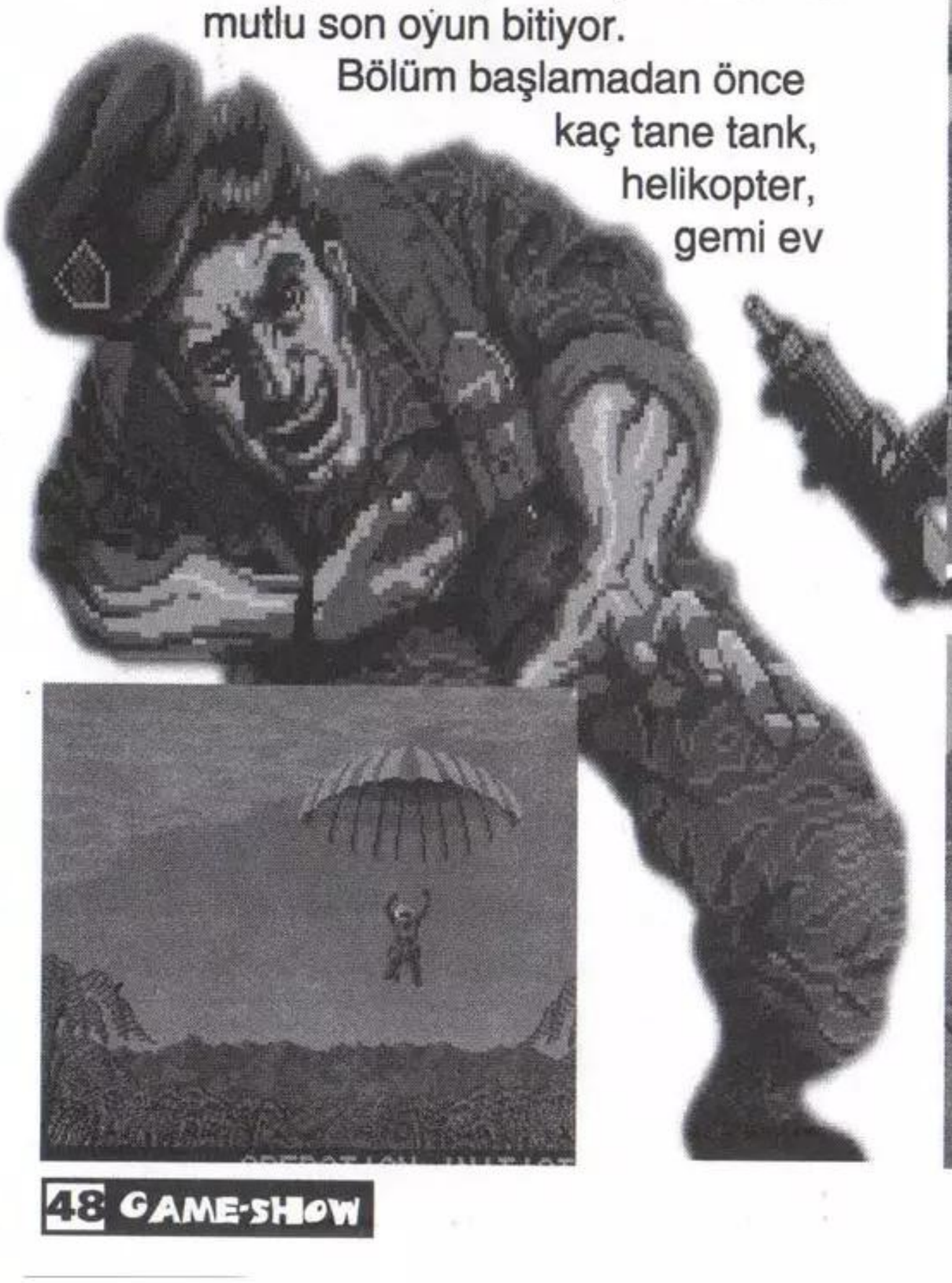
OPERATION WOLF

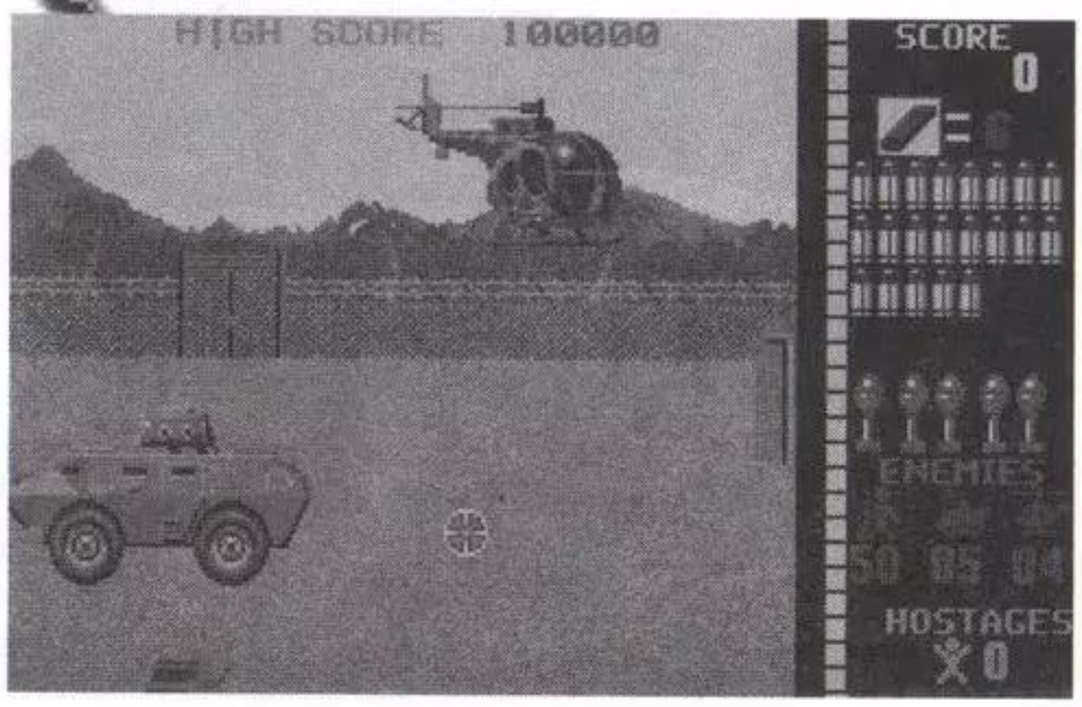
Uzun zaman önce C64'te oynadığım, oyun tarihinin en eski arcade oyunu. Bence kendi türündeki en iyi oyunlardan biri. Hele birde mouse'unuz varsa o zaman oyunun zevkini tam olarak çıkarabilirsiniz. Şimdi ilk iş olarak karşınıza çıkan herşeyi vurun. Ama bir dakika sivilleri vurmayın. Sivilleri vurursanız, eksi puan alırsınız. Yerde gördüğünüz dinamit, bomba, şarjör gibi şeyleri vurursanız cephanenizi artırabilirsiniz. Toplam altı bölüm var. Sıra ile bütün bölümdeki düşmanları yok ediyorsunuz ve mutlu son oyun bitiyor.

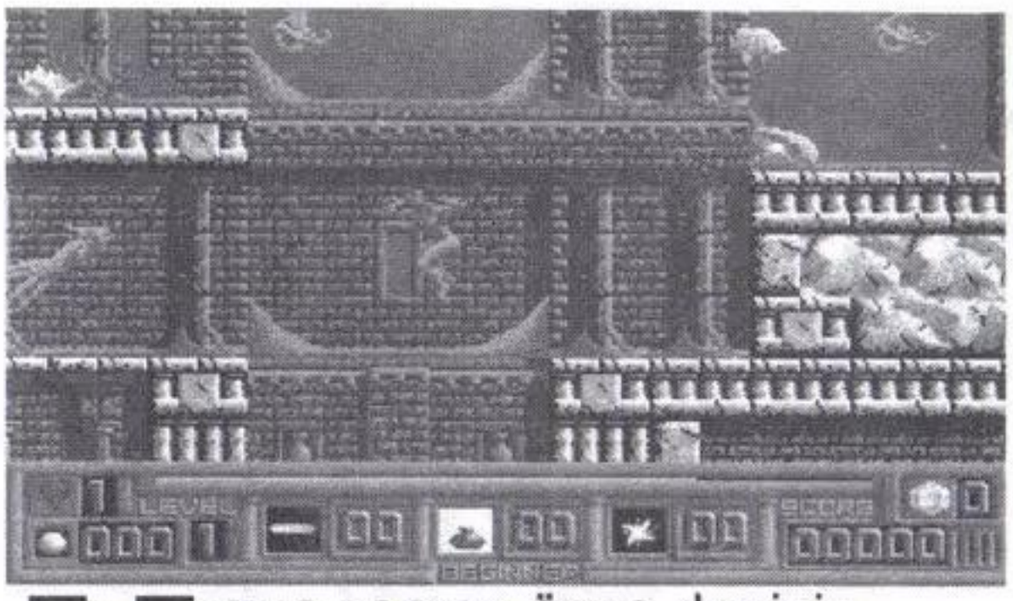
Bölüm başlamadan önce kaç tane tank, helikopter, gemi ev asker olduğunu gösteriliyor. Böylece oynayacağınız bölümün zorluk derecesini tahmin edebiliyorsunuz. Tank, gemi helikopter gibi büyük silahlara karşı bomba atmanızı tavsiye ederim aksi halde çok hasar alıyorsunuz. Yerde duran FREE yazılı kartuşu vurusanız, bir süre için sınırsız merminiz olur. Ekrana doğru bıçak ya da bomba atılırsa, hasar görmemek için bunları havada vurmalısınız. Başınıza asıl bela olanlar, askerler. Sayıları çok fazla olduğu için vuyosun vuruyosun bitmiyor.

Bu oyun ilk çıktığında gerçekten çok tutmuş olmalı ki daha sonra Oparation Tanderbold adında ikinci bir oyun çıkardılar. O da fena değildi. Siz şimdi bu oyunu bilgisayarda bir oynayın. Eğer beğenirseniz, bir de arcade makinalarında elinizde silah tutarak oynayın. Böylesi çok daha zevkli. Yanlız bunun da bir dez avantajı var çok jeton masrafı oluyor.









ATLANTIS

Uzun zaman önce denizin derinliklerinde batıp kaybolan şehir. Atlantis. Kayıp şehre doğru süren uzun yolculuk. Yunanistan'dan başlayıp, Mısır'dan geçen ve Atlantis'de son bulan macera. Çıplak bir adam (Bu yıl Atlantis'in modası böyle.) mavi derinliklerde tehlikeleri göğüsleyerek vatanına yani Atlantis'e dönmeye çalışıyor. Yukarıda kafasına bomba yağdıran kuşlara, denizde suratına alev kusan balıklara aldırmadan.
Tabi bu adam bu kadar uğraşırken sizde boş durmuyorsunuz (Ayıp yani...). Asıl göreviniz, itina ile saklanmış olan sarı kristalleri toplamak. Kristalleri toplarken sağdan, soldan istiridyelerdeki incileri de toplayın. Bunlar ilerde size puan olarak geri dönecektir. Üç çeşit silahınız var. Bunlar arasında seçim yapmak için CTRL tuşunu kullanıyorsunuz. Suyun altında durduğunuz her an enerjiniz azalıyor. Enerjinizi doldurmak için odalarda saklanmış eşyaları toplayın. Eşyaları üzerine gelip eğilerek toplayabilirsiniz. Suyun altındaki ince duvarlar, birkaç kez üzerine doğru hareket ederseniz kırılıyor ve keşfedilmemiş yeni yerlere açılıyorsunuz. Malesef yeni gelen oyunlar arasında, 1MB'da çalışabilen tek oyun bu. Artık 15-20 disketlik, 8-10 MB'da çalışan oyunlar yapıyorlar. Neyse boşverin. Yeni oyunlar geldikçe ben size haber veririm. Haydi hoşçakalın.

ÇELİK BİLGİSAYAR

PC GOLD BAYİİ

ZuhuratbabaMah.
Akatlar Sok. No:28
BAKIRKÖY TEL:
572 77 01

En yeni bilgisayar
CD-ROM oyun ve programlarını
bizde bulabilirsiniz. Hem de çok
ekonomik fiyatlarla. Bizi arayın.

GOLD FRIEND
❖ 486 DX4-100 ❖ 8 MB RAM
❖ 850 MB HD ❖ Renkli Monitör
❖ CD-Rom Drive & Ses Kartı
Speaker ❖ Mini Tower Kasa
$1060

GOLD BUSINESS
❖ Pentium 75 ❖ 8 MB RAM
❖ 1 GB HD ❖ Mini Tower Kasa
❖ 0.28 DP NI-LR Renkli Monitör
$1170

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Beyazın soğuğu gözlerimi yakıyor. Uzun zamandır yanlız, soğuk ve nemli varlığımı sürdürme çabasındayım. Belki beni tanımazsınız, ya da tanırsınız da farketmemişsinizdir. Ben bir pisuarım. Sırıtmayın hemen, beeen gerçekten bir pisuarım. Kendimi bildim bileli, durduğum yerler anormal derecede değişse de, gelip beni farketmeden giden insanlar sürekli değişse bile, hayatımın bu noktasında kendi varlığımla paralel oluşturabileceğim tekşey kirli, ıslak ve yanlız bir pisuar. Taa varoluşumun başında, ben daha ne olup bittiğini anlamıyorken başladı maceram. İnsanların pisliğiyle taa o zaman tanıştım. Doğru olup olmadığını, sizi ne yönde etkileyeceğini, kendilerinin bir hayrını görüp görmediğini, bir damlasının bile size bir hayrı olup olmadığını düşünmeden kafanıza yağdırdıkları pislikleriyle. Kimsenin neden koyulduğunu unuttuğu kurallar, insanların sizin için sizin yerinize çizdikleri planlar, görünmeyen ama kılıçtan keskin sınırlar, yanlış doğrular, doğru yanlışlar, baskılar, dilenmeler, minnetler, lanetler, yalanlar, oskarlık rol kesmeler, kalleşlikler, hepsini tattım. Her yer değiştirdiğimde, artık takmıyabileceğimi, kaçmayı başardığı sandığımda, hepsini yeni halleriyle, zehirinden birşey kaybetmese bile verdiği acısı değişmiş halleriyle yeniden tattım. Gözümü açtığım, varlığımın bilincinde olduğum, acı çektiğim her an tattım. Unutulmuş bir tanrının sonsuza kadar devam edecek laneti gibi varlığımın her anında sürekli bu selin altında kalmaya, bir daha asla nefes alamama korkusunun verdiği bir anlık çıldırdıtıcı dehşete ve herşeyden öncesi böyle bir kalleşlikteki ana suç ortaklarım insanların sinir bozucu umursamazlığına alıştım. Zaman geçtikçe, insanların bundan asla vazgeçmeyeceğini, sonsuza kadar birbirlerini kendi zehirleriyle sulayacaklarını, yaradılışlarındaki tamir edilemez hatalar yüzünden de bundan derin ve anlaşılmaz sadistçe bir zevk alacaklarını anlayınca halime şükretttim. Kendi zehirimi kendime saklamayı ve başkalarınınkini de kanıma bulaşmadan içimden geçirip atabilmeyi bildiğim için Tanrı'ma şükrettim. Ve artık bu lanetli yağmurun altında umutla sulanmayı bekleyen bir fidan değil de kaşarlanmış bir pisuar olduğum için kendimle gurur duydum. Sifonumu çektim, hayatıma devam ettim...

Ve devam ettiğim sıradan hayatımda vaktimin bir bölümünü bir oyuna ayırdım: Gabriel Knight 2, The Beast Within. Phantasmagoria skandalından sonra Sierra'nın gidişatı hakkında derin şüphelerim vardı. Bol video, bol ses ve kötü oyun formülünü benimseyeceklerinden korkuyordum ama Gabriel Knight 2 biraz olsun yüreğime su serpti. Oyunu bir anda bemimsememde Almanya'da geçiyor olmasınında büyük etkisi var tabi. Gabriel'e Almanya'da yeni ve değişik gelen herşey bir süre öncesine kadar bana da aynı derecede garip geliyordu. Karmaşık tramvay planları, korku romanlarına konu olabilecek yemekler, garip gurup dükkanlar falan. Ama sonradan oyunun senaryosuna kaptırmaya başladım, kabul edin bir MACbeth okuyucunun aradığı çoğu şey bu oyunda var, kafası koparılmış parçalanmış cesetler, birkaç yüzyıl önce yaşanmış anlaşılmaz olaylar, lanetler. İlk başta kaptırmış giderken sonra ufak ufak oyunun eksiklerini farketmeye başladım. Öncelikle 6CD'lik, bu kadar para harcanmış bir adventure'a göre biraz fazla kolay. Çoğunuz bu ayki çözümden yararlanmadan kısa sürede bitirebilirsiniz, yani verdiğiniz (vereceğiniz) paraya değer mi bilmiyorum. Sonra konuşmalar genelde yararsız, sorduğunuz on sorunun dokuzuna aldığınız cevaplar ilginç ve merak uyandırıcı olsa bile oyunu direkt olarak etkilemiyor. Anca onuncu soruda bir objeyi belirli bir yerde kullanmanız gerektiğini anlıyorsunuz, oraya koşturyorsunuz. Bence yazık olmuş. Ellerinde bu kadar rol kesen aktör ve senarist varken mantık/konuşma ağırlıklı bir oyun yapabilirlerdi. Bir de her zamanki klasik 'Sierra Oyun Uzatmaca Numaraları' burda da var. Mesela bir sonraki yapmanız gereken şeyi ufak ufak tahmin etmeye başladığınızda gitmeniz gereken yere varmanız yarım saat alıyor. Birkaç klikle yapabileceğiniz birşeyi öylesine uzatıyorlar ki oyun aslında olduğundan uzun görünüyor. Mesela Gabriel birinci bölümde kasetten kopya yaparken eve dönmek zorunda, sonra hayvanat bahçesine geri gidiyor, mektup yazmak için eve dönüyor, mektubu postalamak için Marienplaz'a gidip on ekran geçtikten sonra postaneye varabiliyor. Bunlar açıkçası ucuz numaralar. Daha çok bilmeceli, biraz daha kafa

yoran ve harcadığınız zamana gerçekten değen birşeyler olabilirdi. Bütün bunlar oyunu beğenmedim manasına gelmiyor, ama ideal CD oyununa ulaşmamıza daha çok var anlaşılan. Şimdi ayıp etmeden nasıl söylesem, yani bakın çerez olarak Gabriel Knight 2 iyi, ama gerçek adventure olarak (hala ve ne yazık ki) Gabriel Knight 1'i tercih etmekte yarar var.

Eveeet, artık geçen ayki yeni okuyucular biraz tecrübe kazandığına, bu ayki yeniler de kendi başlarının çarelerine bakmak zorunda olduğuna göre başlayabiliriz. Intel Inside, yavrum getir bakalım mektupları. Nerdesin kız, getirsene şunları.

- Getiremem ef'em. Saygısızlık etmiş olmak istemem ama, çüş yani. Okuyucularınız maaşallahı var yani. Getirim de main board'ım kırılsın di mi? Size yüzbin tane mektup gelmiş, bana bir satır hal hatır sorma bile yok.

- Kes sesini hain kıskanç, senin kem gözlerini oyarım. Pentium olsan belki senin de dostların olurdu. Hadi ver şunları başlayalım artık...

WENN ICH WOLLTE,

Sevgili MAC,

Herşey 92'nin bir bahar gününde sahafları dolaşırken birkaç 64'ler dergisi almamla başladı. Biraz karıştırırım diye aldığım bu dergi kısa zamanda bana pek de gözatımlık birşey olmadığını hissettirdi. Bariz bir şekilde o ana kadar okuduğum en iyi bilgisayar dergisi sıfatını hakeden dergide bana göre öne çıkan köşelerden biri de MAC Adventure idi. Burayı yazan naçizane şahıs gerek dünyaya bakış açısı, gerekse muhabbeti ile ilgimi çekmişti. Böylece 64'leri ilk kez elime aldığım o aydan piyasadaki bütün oyun dergilerinin göçtüğü birkaç ay sonrasına kadar derginin sıkı bir takipçisi oldum. Derginin kapanmasından sonraki 3 yıl boyunca hep aramama rağmen adını "Laneth" dergisinin küçük bir sayfasından başka bir yerde göremedim. Derken o da ne? Çıktığından beri aldığım Game-Show'un sayfalarını karıştırırken MACBETH diye bir köşe ve altında aradığım imzayı bulunca cennete girmiş gibi oldum ve sana ilk mektubu yazmaya karar verdim. Şimdi sorulara geçiyorum:

1) Colonization oynadın mı? Eğer oynadıysan özellikle son seviyelerde başarılı olma konusunda tavsiyelerin nelerdir?

2) Abi, şu FRP olayından bir türlü zevk almayı beceremedim ya. Öte yandan bu kadar kişi oynadığına göre belli bir zevki de olmalı diye düşünmeden de edemiyor insan. Kısaca ben FRP dünyasına kolay bir oyunla giriş yapmak istiyorum. Hatırladığım kadarıyla sen vakti evvelde yeni başlayanlar için ideal bir FRP'den bahsetmiştin, ama o zamandan beri köprünün altından çok sular aktı. Son gelen oyunlar arasından ben ve benim gibiler için önerilerin nelerdir?

3) Son sayıda Flashback'ı ucuz bir platform oyunu olarak tanımlamanı esefle kınıyorum. Bence Flashback (hala bile) bugüne kadar çıkmış en iyi Arcade-Adventure'lardan biridir.

4) Fate of Atlantis'te "with" senaryosunda oynuyorum ama kazı alanında takıldım. Heykeli aldıktan sonra hiçbirşey yapamıyorum; ne diğer senaryoda (kızla oynadığın) alınan tıpayı alabiliyorum, ne de kamyonu çalıştırabiliyorum (çünkü aküsü yok). Ne yapmam lazım?

5) Almanya'ya gidiş sebebin nedir?

6) Orkun the Magnificient'ten haber var mı?

7) Hem güzel grafikli, hem de oynanabilirliği yüksek bir graphic text adventure tavsiye edebilir misin?

8) Şimdiye kadar hep metal grupları arasında gruba "yaşamın aynası" sıfatını hakettirecek ciddi konuları ele almasıyla sivrilen Metallica'nın mayısta çıkacak yeni albümünün adının "Yo Yo Honey" olacak olması bana biraz garip ve komik geldi. Sen bu konuda ne düşünüyorsun?

9) Megadeth'in müzik kalitesinin doruğuna "Rust in Peace" ile çıktığı ve bu albümden sonra düşüşe geçtiği konusundaki görüşe sen de katılıyor musun?

10) Köşende eskisi gibi şarkı sözleri görmek istiyoruz!

11) Ben senin tam karşıtın olarak Star Wars'ta isyancılardan yanayım ve bu yüzden de X-Wing'e göre daha gelişmiş olsa bile Tie Fighter oynamayı pek sevmiyorum. Bu yüzden gelişkin özelliklere sahip olan "X-Wing Collector's CD" oldukça ilgimi çekti. Oynamışlığın ya da görmüşlüğün var mıdır?

Şimdilik aklıma gelen sorular bu kadar. Bu sana ilk mektubumdu ama son olmayacağından emin olabilirsin.

Ulaş APAK, İstanbul

MAC: Ne iyi ettin de hatırlattın Ulaş. Zamanında bundan bir kaç sene önce ben de Beyoğlu'ndaki sahaflarda birkaç 64'ler görmüştüm de gözlerim yaşarmıştı (sahaf beye 'ay ne güzel dergi' diyip almıştım). Bence bir derginin ölümsüzlüğe ulaşması sahaflara düşmesiyle belirleniyor. İnşallah Game-Show da sahaflara düşer (ama bu arada çıkmaya da devam eder).

1) Artık kabul etmenin zamanı geldi, Colonization ne yazık ki Civilization kadar güzel bir oyun değil. Ama başarılı olmak istiyorsan sana verebileceğim bazı ipuçları var. Öncelikle bu oyunda kızılderilere bulaşmak olmuyor. Programın bu konuda taraflı olduğu kesin. Oyuna başlar başlamaz iki koloni kur ve bundan sonra kurduğun bütün kolonilerin özellikle haç ve özgürlük çanı üretiyor olmasına dikkat et. Colonization da kazanmanın ana yolu, oyunun sonunda çıkan özgürlük savaşına hazırlıklı olmak. Bütün şehirlerinin kaleleri olmasına ve iyi bir yol sistemi oluşturmaya dikkat et. Kendini hazır hissedince özgürlüğünü ilan et ve saldırıya geç. Birkaç şehirden başlatacağın (ve kalan şehirlerden destekleyeceğin) bir saldırı seni mutlu sona erişterecektir.

2) FRP'den zevk alınacak diye bir kural yok. Bu beş sene öncesinin Metal cool'dur kuralı kadar saçma birşey. Ama gerçekten bir yerlerden dalmak istiyorsan şu kuralı unutma. FRP'yi FRP yapan her karakterin taşıdığı (ve çoğu kişinin ilk başlarda anlamadığı) özellik rakamlarıdır. Mesela bir adventure oynuyorsun, karşına biri çıktı ve onla konuşup yardımını alman gerekiyor. Eğer senaryoda varsa

doğru şeyi kliklediğinde bunu becerirsin. Daha Arcade Adventure tipi bir oyunda zaten o kişi otomatikman yanına gelir. Amma velakin, FRP oynarken ancak senin karşındaki etkileme level'ını gösteren charisma sayın yeterliyse bu olur. Eğer o anda CHA'n yetersizse ancak oyunun diğer yerlerinde kendini geliştirdikten sonra bu işi başarabilirsin. Bence bu gerçek hayatı bilgisayar oyununa yansıtmanın en manalı yolu. Mesela benim sesim güzel olsaydı (VOCAL) şarkıcı olurdum. Güzel olsam (LOOKS), artiz olurdum. Ama zarları atarken deprem olmuş, benim dilim (TONGUE) uzun çıkmış (spermler düşeş atmış) ben de tutmuşum yazar olmuşum. Ben hala FRP'ye başlamak için en iyi oyunun Gateway to the Savage Frontier olduğuna inanıyorum. Pek yaratıcı ya da teknolojik açıdan ileri olmasa bile hem bütün karakterlerin en düşük level'larda başlaması, hem de kamp yapma, büyü ezberleme gibi basic konularda iyi bir antreman olması açısından çok yararlı. Bunun dışında, bugünlerde çıkan Eye of the Beholder'ın grafik sistemini kullanan bir dolu sulandırılmış FRP'ye de bakabilirsin.

3) Düşündüm de, belki haklısın, biraz ağır olmuş. Ben fikrimi değiştirdiğimden değil, pek fazla ilgilenmediğim (bir kere oynadım da) bir oyunu, başka insanların düşüncelerini değerlendirmeden aşşağıladığım için (dedim ya TONGUE=18(+99).

4) Kamyon işi kolay. Akü olarak mağaradaki jenaratörün aküsünü yürütebilirsin. Sonra ilerlemek için elindeki diskleri yerlerine koyup kombinasyonu Plato'nun kitabındakine göre ayarlaman gerekiyor (her seferinde değişiyor). Tıpa işine pek bir mana veremedim, küfür mü ediyon?

5) Daha önce de açıkladığım (ve artık açıklamaktan yavaş yavaş sıkılmaya başladığım) gibi buraya okul için geldim. Okul dediğim ÖYS piyangosundan çıkan süpriz okullardan değil, gerçekten okumayı istediğim şey (grafik).

6) Kaderin acı bir oyunu sonunda bunca seneden sonra bu yılki COMPEX'de Orkun'la karşılaştık. Şöyle birbirimizi süzdük ve birbirimizi gördüğümüzü unutmaya karar verdik. İnsanın kafasındaki temsili resim daha eğlenceli oluyor. O beni mistik ak sakallı bir bilge sanıyordu, ben de onu tere bulanmış bir atın üstünde, tepeleri aşıp köye gelen bir bozkır savaşçısı. Şimdi tekrar kendimizi buna inandırmaya çalışıyoruz.

7) Full Throttle ya da Prisoner of Ice dicem ama CD'in yoksa kalbini kırmak istemem. Belki belki Sam&Max olabilir mi?

8) Ne diyeyim. Şahin'le yaptığımız uzun geceyarısı görüşmelerinin (Akın Amca uyuyor mu?) ana konularından biri buydu. Gülelim mi, ağlayalım mı, karar veremedik. Tek bildiğim, artık çıksın şu lanet albüm, adı kötüyse bile içi güzel olsun (MACtest: Siyah albümü ilk dinlediğinizde ne yaptığınızı, ya da neler hissettiğinizi hatırlıyor musunuz. Ben hatırlıyorum da).

9) Benim şahsi görüşüm o doruğun So Far olduğu. Ondan sonraki her albüme alışmak ve beğenmek giderek zorlaştı. Son lanet albüm o kadar kötüydü ki benim insan üstü Megadeth hayranlığım bile yetmedi.

10) Bilmiyorum hala eskisi kadar gerekli mi (mektup çokluğundan zaten yer problemi yaşıyorum). Artık çoğu piyasa kasetin içinden şarkı sözleri çıkıyor zaten. Özel bir istek olursa düşünebilirim.

11) Her iki oyunun özel CD versiyonları gördüm. Sana şunu söyleyebilirim, kutuları çok güzel, çok pahalılar ve dükkandan çıkarmaya çalışırken alarm çalıyor. İleri ses kalitesini ve nezaketen eklenmiş ekstra görevlerden başka fazla bir farkları yok galiba. bence paranı sakla, yeni çıkacağı rivayet edilen Star Wars simulasyonunu alırsın.

WENN ICH WOLLTE,

Sevgili MAC,

Ben Murat. Yazılarını uzun zamandır takip ediyorum. Bir mektup yazma fırsatı ilk kez elime geçti. Benim birkaç sorum olacak:

1) Güç bela, CD'de "Bioforge" diye bir oyun aldım. Oyunda kontrol odasına (oyunun hemen başındaki) kadar gelebildim. Arkadaki panellerden iki numaralı odayı açmaya çalıştım, fakat "access denied" diye bir yazı çıktı. Bu odaya nasıl girebilirim ve büyük kapıyı nasıl açabilirim?

2) Bana en güzel uzay simulasyonlarından birkacının ismini verir misin?

3) Tie Fighter oynarken pek zorlanmama rağmen, bu oyunla ilgili, bildiğin hileler var mı?

Bence Warcraft Dune 2'den daha güzel.

Murat ERDEM, Yenibosna

MAC: Derginin tüm Türkiye'ye yayılması birşey ama açıkçası Yenibosya'ya kadar gitmiş olması büyük başarı. Bu arada 1.Mektup 1.Soru büyü testinin sonuçlarını bekleyenler: Ne yazıkki hayatım düzene girmedi, hala param yok ve köpeğim hala deli gibi yürüyor...

1) Büyük kapıyı açmak adventure tarihindeki en lanet olaylardan biri. Lanet hücrelerden birindeki lanet robota lanet kopuk kolu aldırtıp lanet panele bastıyorsun. Bu lanet olası iş o kadar zorki, lanet olsun, Özgür'le ben becerene kadar 2 lanet saat harcadık. Sonra (artık lanet kısım bitti), oyunda daha önce bulduğun güzelim kodu (87092) güzel güzel bilgisayarın personel ekranında giriyorsun. Sonra o güzel ayaklarınla, kapının üzerindeki güzel pad'a basıyorsun, kapı güzelcene açılıyor. 2 numaralı hücre işini anlamadım, orda açılmayan bir kapı daha var, o da paneli çatalla kırıp içindeki kolay bilmeceyi tamamlayınca açılıyor.

2) Haliyle TIE Fighter bu türün en iyisi. Hatta oynadığım en güzel oyunlardan biri. Birkaç gün önce Wing Commander 4'ü gördüm, harcadıkları onca paraya deymiş gibi göründü gözüme sanki.

3) Böyle güzel bir oyunda hile yapılır mı be abi be? Ama şunu söyleyebilirim, back-up asla çağırma, bu puanını azaltır. Baktın görev tamamlanmış ama secret missions olmamış, üşenme görevi baştan oyna. Wingman'lerin seni dinleyecek olmasından iyi yararlan. Onlar büyük gemileri yorsunlar, son öldürücü vuruşu sen yap. Oyunu oynarken kendini kaptırıp kız arkadaşına 'yes sir!' deme (acı tecrübe), kızıp kafana vuruyor.

KÖNNTE ICH DICH

Sevgili MAC,
MK serisini "hayat görüşü" olarak sana yazdığım için üzgünüm. (Zaten süper animasyon, grafink ve sesleri olan bir oyunu, sırf dövüş oyunu ve vahşetli olduğu için ucuz kabul eden ve kahvede pişpirik oynamayı tercih eden bir zihniyetle ne alış-verişim olur bilemem.)
1) Render ne demek abi?
2) Command&Conquer'da GDI ile 10. bölüme geldim. Beynim döndü.
3) Warcraft, Dune2'den daha güzel. (Warcraft 2 hakkında bir bilgin var mı?)
4) Heroes of Might&Magic'i tavsiye eder misin?
5) C&C'de GDI ile bölümün sonlarına doğru Air Strike yaptım birkaç defa. Sanırım bu düşmanın Airstrip'ini ele geçirmek ile ilgili. Fakat NOD ile oynadığımda düşman 3. bölümden itibaren Air Strike yapabiliyor. Ne iş?
Aslında yazılarını çok severek okurum. Fakat çok sevdiğim MK serisine laf atınca işler değişti. Zaten sanırım bu aralar MK'yı kötülemek moda.
Sevgilerimle.
2103 "Calculator"

MAC: O hoşgeldin hemşerim, biz de tam kağıtları dağıtıp bir parti daha pişpirik oynayacaktık. Hemen cellallenme öyle, hele bir otur da dinle: MK3'e vahşi olduğu için karşı değilim, her türlü vahşete varım. Benim karşı olduğum böyle oyunların (STF2 de dahil, onun hayranları da protestoya başlayabilirler) yüzeyselliği. Şimdi mesela biz niye oynuyoruz? Düşünün bakalım. Söylüyorum, normalde üç kuruşluk hayatamızda yapamadığımız işleri en azından yapabiliyormuşuz gibi hissetmek için değil mi. Mesela bir F14'le uçak gemisine inmek ya da bir büyücü olarak bir dolu canavara büyü sallamak falan. Neyse, işte ben bu tür dövüş oyunlarında bu 'ordayım, yapıyorum' hissini bulamıyorum. Gerekli tuşlara yeterince çabuk basıyorsun, sonra haydaa öbür döğüşe. Ne bir atmosfer var, ne de bir ilerleme hissi. Zaten bu kendi görüşüm, sen saatlerce MK3 oynayabilirsin, ben de pişpirik!
1) Render, 3D Studio, Lightwave gibi üç boyut programlarla hazırlanmış grafik demek. Mesela Sam&Max'ın (hayırdır, Lucasfilm beni mi anıyor nedir, durmadan aklıma bu oyun geliyor) grafikleri el çizimi, MK3'ün (hoho) grafikleri digitize (gerçek resimlerden alma), ama Cyberia ya da BioForge'unkiler render.
2) Biraz zor olmuş di mi? Bilmem, belki de beni en çok zorluğu etkiledi. Dune2, ya da Warcraft'a göre oyun bittiğinde kendini çok daha 'doymuş' hissediyorsun (ama yine de çok az görev var).
3) Son oylama: Warcraft:45, Dune 2:33. Açılan sandık sayısı:Çok. Warcraft2 hakkında olması gerektiğinden fazla bilgim var (biraz fazla oynadık galiba), ama Mert Bey'in geçen ay (çapkınlıktan nasıl zaman bulduysa) yazdığı yazı gayet yeterli. Sanırım takılanlara yardımcı olur.
4) Öncelikle Warcraft takımına tavsiye etmem. Çünkü oyun real-time değil, turn'ler halinde oynanıyor. Daha çok Civilization'ı seven, ama FRP'den de vazgeçemeyenlere uygun.
5) Airstrike'ın airstrip'le bir alakası yok. Sadece (gerçek savaşlarda olduğu gibi) kanlı işlere kalkışırken koruma amaçlı hava desteği çağırmaya yarıyor. Mesela büyük bir saldırıya başlamadan önce Turret'lere airstrike yaptırıyorsun, işin biraz kolaylaşıyor. NOD'la oynarken haliyle düşman daha çok airstrike yapıyor (böyle oyunlarda bu hep olur). Bu genel kalleşliğe karşı yapabileceğin çok basit birşey var: SAM'ler. Bu füzelerden yeterince yaparsan uçaklar fazla başını ağrıtmaz. Bütün bunların dışında MK3 oynamıyoruım diye artık beni sevmeyecek misin?

DOCH

Geçmişini sevdiğim (64'ler dergisinden bahsediyorum) MAC,
Sen orada en muhteşem derginin en eğlenceli köşesini hazırlarkene, biz burda, bu şaheseri okuyabilmek için neler çektiğimizi size anlatabilmek için konu ile ilgili oyun yazmak üzereyiz. (Ama ne cümle!..) Yani anlatmak istediğim bizim bir Hamza abimizin olmadığından ve derginin geç çıkmasından dolayı adı Hamza olmayan abimize gitmek için harcadığım (Pardon 'mız') parayı size yollasak artık intel inside bir P6 olurdu. Sizi güle, bu olayı da dikene benzetmek gibi klasik birşey yapmak istemiyorum ama... İşte sorular:
Hoop! pardon adımı şaapmayı unuttum, adım Gökhan kısaca Crawler diyebilirsiniz, babamın adını merak ettiğinizi zannetmiyorum. Bir itirafta bulunmam gerekirse ben hiç Amiga veya benzeri bir nesne kullanmadım, daha doğrusu biz PC'de Amazon oynarken bütün Amigası olanların Body Blows gibi zararlı alışkanlıkları olduğunu zannederdik. Eğer sizin gibi kafamızda insanların varlığından haberimiz olsaydı sizi daha önce PC'ye çekmeye çalışırdık. Neyse artık sorular:
1) Jagged Allience adıyla anılan yapıtın CD'sinde disket versiyonundan farklı bölümler olduğunu duydum, doğru mu? Bir de oyunun niye ucuz Amerikan filmleri gibi başladığı hakkında bir fikrin var mı acaba oyunu yazıp sonra başını hazırlarken sıkılmış olabilirler mi?
2) Müzik hakkında birçok ortak yönümüz var en azından Bruce Dickinson konusunda. Merak ettiğim benim gibi Pantera ve Slayer... dinleyip dinlemediğin?
3) Mech Warrior 2 hakkında ne düşünüyorsun? Bir DD'lik haliyle bile bizi başına bağlayan bu oyunun ikincisini alalım mı?
4) Önemli rica: Büyük uğraşlar sonunda bitirdiğim Ultima Underworld'ün (Parama kıyıp aldığım tek orjinal disket oyunu). İkincisini aldım ve takıldım, biraz da sıkıldım, acaba herhangi bir sayınızda Journal olarak tam çözümünü verebilirmisiniz?
5) Arkadaşımdan Hell adında bir oyunun CD'sini aldım. Demosunu 3D grafik özentisi acemilerin yaptığı belli eğer oyun güzelse geri vermeden oynayacağım sence oynamaya değer mi yoksa geri vereyim mi?
Gökhan KAYA, İzmir

MAC: Geçmişini sevmek, oldukça ilginç bir hitap şekli. Bana neyse de,

başkalarına fazla kullanma istersen. Mesela eski bir aile dostuna, öğretmenine falan. Şimdi dergi her yere dağıldığına göre (öyle diyorlar, miyop olduğumdan Almanya'dan görmek zor oluyor) herhalde bulmak daha kolay oluyordur. Yine de zorlanıyorsanız, abone olmayı deneyebilirsiniz. PTT'ye güven olmaz ama şimdiye kadar abonelerimizden (kutsal insanlar) pek şikayet almadık.
1) Benim bildiğim kadarıyla sadece sesler daha iyi, daha fazla konuşma var. Ama yok eğer daha fazla görev varsa ben de istiyorum, haberiniz olsun (Emin Bey).
2) Pantera iyi, güzel, hatta çok güzel de Slayer'la uzun zamandır pek bir alakam yok.
3) Almalısınız ama tabi sadece bilgisayarınızın gücüne, ya da babanızın parasına güveniyorsanız.
4) Biraz zor bir istek. Ben de Journal'e benzeyen birşeyler var ama yayınlaması biraz zor (40 sayfa falan). İstersen takıldığın yeri yaz, bu sorunu elele, berabercene geçelim.
5) Hell açıkçası bir kaç sene önce çıkan çoğu CD oyunu gibi bayağı kötü. Hemen geri ver, minnet borcun olmasın.

LORD RAVEN, AYDIN EKİM, İSMET ATAM, FARUK ÖZTÜRK, UĞUR DENİZ, İLKAY TULUN, ORBAY BUSOYDAN, SERKAN KENAR,SERDAR KARGIN, PİTİ, ONUR AYDIN, EMRAH PEKDEMİR, TIMUÇIN ÖZGER, ULAŞ APAK, MEHMET AK, SAYAT DELİCE, ŞEVKET DEZEL,YALAZ ÖZKANLI, TABİ Kİ SERKAN DOLMA, MUDER VE DİĞERLERİ...

MEKTUPLAR ÇOK, YER SINIRLI... MALUM SEBEPLERDEN BU AY OLMADI AMA YİNE DE TEŞEKKÜRLER...

FORMULA 1, 10 MART'TA BAŞLIYOR!!!

ICH WILL DICH NICHT

Merhaba sevgili MAC,
Senin yazılarını 64'lerde okurdum. Şimdi Game-Show'dan takip ediyorum. Yazılarını okurken asla ve asla MK, MK2, veya MK3 oynamam, onların yerine daha klasik olan Jagged Allience'i tercih ederim. Ayrıca benim için bütün Game-Show çalışanlarını öp (Engin Abla dahil).
1) Eğer bir 4X CD-Rom'un varsa CONFİG. SYS'de hangi satırlar bulunmalı?
2) Harddisk'indeki Quest for Glory bilmem kaç Shadows of Darkness adlı oyunu çalıştıramıyorum. Sorun hafızadan galiba (FS, F8 işe yaramıyorlar). Ne yapmalıyım?
3) Master of Magic, Theme Park, Larry 5, UFO 2 ve Pizza Tycoon oyunlarından hangisi en iyisi, öbürlerinden farkı ne?
4) En beğendiğin oyun yapan firma ve en iyi oyunu hangisi?
5) Geçen gün Voyeur adlı oyunu bitirdim. Daha iyi bir oyun tavsiye edebilirmisin? (mümkünse Adventure).
6) Prince of Persia 2'nin Zorro'dan farkı nedir?
7) DECwriter 65LA yazıcının setup disketini nerde bulabilirim (saçma bir soru). Kamer Bilgisayar'da var mıdır?
8) Özgür askerden kaçabilir mi? Serkan'ın edebiyat hocası neden intihar etti? Engin Abla'nın kafasını niye yarmıştın?
9) Simon 1'e başlayamıyorum. Oyunun başında sorulan şifre neyin nesidir? Oyuna nasıl başlayabilirim? Sorularımı cevapsız bırakmayacağını umuyor, yayın hayatınızda başarılar diliyorum.
Alkan GÜLTEKİN

MAC: Tamam dilimiz uzun ama kıtalararası French kissing yapmaya benimki bile yetmez. Dergiye giderseniz siz benim yerime öpün. Serkan beyninden (zor iş), Özgür'ü süngüsünden, Çalığ'ı burnundan, Emin'i gözlüğünden, Engin'i de kafasındaki yarıktan (sonra ağzınızı dezenfekte etmeyi unutmayın).
1) Valla çok emin olduğum bir konu değil ama benim de bir 4 hızlı drive'ım var (TEAC, siz siz olun asla, asla ve asla TEAC almayın, Emin bunlar çok iyiymiş dese bile almayın) ve benim Config'de şu yazıyor.
DEVICE=C:\UTIL\TEAC\TEAC_CDA.SYS /D:MSCD001 /P:230 /T:1. Sana bir hayrı olur mu bilmem.
2) F5'le bile işe yaramadığına göre ya RAM alınacak, ya da RAM alınacak, ya da bir ihtimal oyun baştan çektirilecek.
3) Hepsi iyi (Larry5 hariç) ama tabi ki en iyisi UFO2. Diğerlerinden farklı olduğundan falan değil, mükemmel bir oyun olduğundan.
4) En beğendiğim firmadan öte en beğendiğim adam Sid Meier. Covert Action hariç bugüne kadar kötü oyununu görmedim (en iyisi haliyle Civilization). Firma olarak Microprose ve SSI kapışır.
5) Voyeur'u tipi oyunlardan hoşlanıyorsan aslında Gabriel Knight 2 ya da Phantasmagoria'dan başka pek bir şansın yok ama ikisini de tavsiye etmeye dilim varmıyor.
6) Ay ne garip sorular bunlar böyle. Pek anlamam ama grafikleridir belki?
7) Ay ne teknik sorular bunlar böyle. Disket işi zor ama Windows'95'e geçersen orda çoğu printer'ın driver'ı var. Ben benim grafik kartımın lanet driver'ını ordan buldum.
8) Ay ne özel sorular bunlar böyle. Henüz mevsimi gelmeden Özgür'ün aklına böyle bir karpuz kabuğu düşürmemek lazım. Serkan'ın hocası tıpkı Dr.Frankenstein gibi yarattığı canavarın korkunçluğundan dehşete düşüp intihar etti (Bakınız NOT Enough). Engin Abla'da haddini bilseydi, derginin namusuna laf getirtmeseydi (maço editör).
9) Bu klasik bir crack.com

vakası. Kamer'de oyunun kırığı var(mış).

ÜBERHAUFT NİCHT

-Sevgili MAC
-Ha Gülüm?
-Bu sana dördüncü mektubum ve bundan öncekileri yayınlamadığın için ben de sıradan bir mektup yazmaya karar verdim. Lise bitti gibi birşey, içimde mini bir burukluk, ve mega bir bezginlik. Nasıl oldu da bilgisayarın başına oturup mektup yazdım, şaşıyorum. Dergi, kapitalizm yasaları aksine, çok sattıkça iyileşiyor gibi. Tek sorun anca ayın 14'ünde alabilmem. Sizin yüzünüzden ayın yarısı boşa gidiyor. Neyse bu seferki sorularım biraz değişti. Hadi yine iyisin.
1) Şu son bir aydır Command&Conquer oynuyorum. Bence bu oyuna bir zorluk seviyesi konmalıydı. Yani ben bi günde GDI'nın 11. görevinden 15.sine geçiyorum, ama ilkokul 3'e giden ikiz kuzenlerim mouse'u eline alınca trene bakar gibi bakıyolar. Bide GDI 15 ve NOD 12 için taktik verebilirsen ver.
2) Ulan yeni dediğiniz FIFA'96 5-6 ay önce bilgisayarcılarda vardı. Ben de birbuçuk ay kadar önce aldım (daha doğrusu arkadaşlar hediye etti). Çok hoş bir oyun ama programcılık hataları ve kullanım zorluğu insanı bezdiriyor.
3) Shareware oyunların sonunda, bu oyunun geri kalanını almak için şunları şunları yapın diyo ama hiçbişey anlamıyorum. Ne lazım bi de sen anlatsana (Kalem kağıt dışında).
4) C&C bittikten sonra bi adventure'a başlıycam. Bana CD veya disket bi oyun öner. Full Throttle ve Simon2'yi bitirdim. Prisoner'de ise maden girişinde takıldım. Başka bişey öner.
5) Heroes of Might&Magic'in grafikleri dergiden gördüğüm kadarıyla bi garip geldi (zaten Warcraft2, Synd, SC2000 ve Trans. Tyco. dışında hi-res grafiklere alışamadım). Ayrıca bu oyunu hiçbiyerde bulamıyorum. Yalnızca Kamer'de mi var?
6) Siz bu dergi işini harbi hayrına mı yapıyosunuz. Yani ben bile okulda dergi çıkarırken amacım adımın dergide geçmesiydi. (Mektup yazmaktaki amacım da bu.)
7) Sen ne dersen de, ister paranoya de, ister aşağılık kompleksi ben senin bütün mektupları okuduğuna inanamıyorum. (o zaman niye yazıyorum.) Lütfen bana bi kanıt göster ve beni ve benim gibi aciz kulları rahatlat.
8) Azure Bonds ve Pool of Radiance'ı aldım. Lord of the Rings 1 ve 2 Remzi'de bile yok. Sende varsa bana ödünç ver.
Gökçe the Unable, İstanbul

MAC: Yayınlamadığımdan değil, yayınlayamadığımdan. Derginin okuyucu yaş ortalamasının 15-20 olduğunu düşünürsen, bu genç ve pırlanta gibi insanları senin başka bir boyuttan yolladığın uçuk mesajlarınla kirletmeyi doğru bulmadım (bana sökmez, ben kaşarlanmış bir pisuarım). Aslında her seferinde yayınlayacaktım ama kesmem gereken yerleri (dergi basın ve ahlak yasalarına uyuyormuş da) kessem geriye sadece Sevgili MAC, ve hoşçakal diyen bölümler kalıyordu.
1) Sana genel bir tavsiye vereyim. Yapabildiğin kadar asker yap. Bunlar ön gurup olarak Turret ya da lazer gibi yerlere saldırsınlar. Zibil gibi ve ucuz olduklarından fazla zarar görmezsin. Bu sırada ikinci saldırı gücün (az piyade çok tank) direkt düşmanın Barracks'ına (ve varsa havaalanına) saldırsın. Böylece hızlı bir intikam saldırısından kurtulursun. Lazer'i temizleyince onun olduğu yere bir adam ya da ara koy. Salak oyun böyle yapınca başka bir yere yeni bir lazer yapmayı akıl edemiyor.
2) Ulan yenilik relatif bir kavram. Parayı bastırırsan her oyunu zamanından önce kazıkçı bilgisayarcılardan alabilirsin (isimleri lazım değil). Biz halka yönelik bir dergi olarak genel piyasaya düşme zamanından bahsediyoruz.
3) Shareware oyunu yapan adam büyük bir güvenle sana oyunun ilk kısmını veriyor, gerisi vermek için desenden para istiyor. Adresine belirli bir miktar (genelde 20-30$) para göndermen lazım, bunu bazen modem ve kredi kartıyla da yapabilirsin. Ama Türkiye'de bu pekbir işe yaramıyor. Zaten full version'lar da bir süre sonra kırılmış olarak geliyor.
4) Prisoner of Ice'ın tam çözümü 8'inci sayıda var. Bu arada istersen biraz The Dig oyna. Bayağı güzel bir oyun.
5) Valla Kamer'de olduğunu biliyorum ama grafiklerinde bir gariplik göremedim. bence Heroes'a sadece sabrınız yetecekse başlatın, çünkü diğer oyunlara göre kafası daha iyi çalıştığından sizi biraz terletebilir.
6) 'Intel Inside, yavrum bir şişe daha şampanya aç, havyar kuru kuru gitmiyor. Şöföre söyle Rolls'den sıkıldım, yarın dergiye Viper'la gidecem.' gibi bir halimiz mi var? Gayet kısıtlı imkanlarla ve bayağı debelenerek yapıyoruz bu işi. Niye sorusunu sorup aklımızı bulandırma.
7) Tabi ki okuyorum, zaten bu işte aldığım en büyük zevklerden biri de mektupları okumak. Mesela sen Unused Sex Machine olarak yazdığın mektupta ateist olduğunu söylemiştin. The Inmute olarak yazdığın mektupta da bana vermiş veriştirmişsin (strateji konusunda). Bak işte hepsini okumuşum.
8) Ölürüm de Lord of the Rings kitaplarımı kimselere vermem. Son çare olarak British Council kütüphanesine bir bak istersen. Orda vardı galiba. Yoksa da posta parasını ödersen Ankara'daki ana kütüphaneden getirtiyorlar.
Bu kadar dostlar. Bugün de sabah oldu. Birbirimizden çok uzak olsa bile sabah tepemize aynı güneş doğuyor ve uyuma vaktinin geldiğini hatırlatıyor. Ne garip di mi? Daha önce hiç farketmemiştim. Intel Inside, al şu çekici kafama vur, daha fazla uçmadan zıbarayım.

Murat'Freefalling'ADANÇ
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok.
Mutlu Han 16/14
80690 Beşiktaş, Istanbul

ENGİN Abla

Game-Show mu? Abi kalmadı be ama Yay-Sat'ı aradık. Kalmışsa tekrar bırakacaklar." Ya da, "Dur bakayım, şurada son bir tane olacaktı." İşte ay ortasında "Game-Show var mı?" diye sorduğumuz gazete bayilerinin % 90'ından aldığımız ve bizi sevinçten uçuran cevaplar bunlardı. Bunları duyunca hepimiz işlerimize daha sıkı sarıldık. Sarıldık sarılmasına da, yine de aksilik tanrıları tepemizden eksik olmadı. Oyunların incelendiği CD-ROM arızalandı (zaten doğru düzgün çalışmıyordu). İthalatçı firma "yapıyoruz, şimdi yapıcaz" diyerek bizi günlerce oyaladı. En sonunda -beceremmemiş olacaklar ki- başka bir CD-ROM ile değiştirdiler. Bir de kazık attılar (4K yetkililerine saygılar!.....). Not Enough Serkan, Kamer Bilgisayarda full-time çalışmaya başladı (Allahım sen bana sabır ihsan eyle). Geri kalanları yazmıyorum yoksa Engin Abla, Game-Show'un şahsi sorun köşesi (son sayfa 5. madde gibi) olacak. Aslına bakarsanız aksilikleri taktığımız falan yok (Serkan maddesi hariç). Çünkü bir sürü mektup geldi. İsterseniz birazda onlarla ilgilenelim.

Sevgili Engin Abla,
Tekrar ben, şirin bebeğin Ural. Sana kanım ısındı, bundan sonra sana 'Abla' diyebilirmiyim? Hem böylece Not Enough Serkan ve MAC hakkımızda dedikodu yapamaz. Her neyse sorularıma yöneliyorum.
1- Bana Triton chipset hakkında bilgi verebilirmisin.
2- 1 MB VRam çok dolar, 1MB Ram az dolar. Peki niye?
3- Eğer boşta isen sana Safinaz abimi ayarlayayım mı?
Beni unutmaman dileği ile...
URAL 'Minik Kuş, Şirin Bebek' MEMİŞ

Ay çöreğim Ural,
Bana tabii ki Abla diyebilirsin. N.E. Serkan ve MAC konusunda yapılabilecek pek fazla birşey yok. Onlar yine de bir yolunu bulup dedikodu yaparlar.
1- Mainboard'ların işlem yapabilmesi için, CPU'lardan başka Chip'lere de ihtiyaç vardır. Mainboard'lar işlemleri düzenleyen bu Chip'leri üreten firmaların ismi ile anılır (Triton, Ali (Ali Çalık ile uzaktan yakından alakası yok), Opti gibi). Intel Triton Chipset Mainboard'ların kalitesi, tecrübelerle sabittir (biz aldık performansı mükemmel, tavsiye ederim).
2- VRam, grafik kartlarında kullanılan bir Ram çeşididir. DRam'dan farkı ise hızıdır. VRam'lar DRam'lardan 4 kat daha hızlıdır. (Teşekkürler MEG)
3- Bak Uralcığım, ben nişanlıyım. Nişanlım duyarsa hepimizin canına okur valla (dom dom kurşunu ile vurma ihtimali yüksek).
Seni ve diğer sadık Game-Show okuyucularını hiçbir zaman unutmayacağız.

Sevgili Engin Abla,
Öncelikle derdime derman olmaya çalışacağınız için şimdiden teşekkürler. Şimdi soruma geçmek istiyorum.
Ben bir Win'95 kullanıcısıyım. Ses kartım var ama Dos altında oyunlarımı sesli olarak oynayamıyorum. Win'95 altında sorunsuz olarak çalışıyor. Yardım ederseniz mutlu olurum.
'PİTİ'

Canım PİTİ'ciğim,
Dos altında ses kartını kullanamıyorsan, ses kartının Dos Driver'larını install etmemiş olma ihtimalin kuvvetli. Bir de ses kartın PNP (Plug And Play) ise, kesinlikle PNP disketlerini de install etmen gerekiyor.
Bir daha ki mektubunda isminide yazmayı unutma!....

Sevgili Engin Abla,
Bu gün 3 Şubat ve dergiyi alalı henüz 2-3 saat falan oldu galiba. Allahım sen ne büyüksün. En sonunda deli danalar gibi aradığım dergiyi - biraz geç de olsa- buldum. Sizi tebrik ediyorum. Devamı gelir İnşallah. Çünkü bu derginin ne zorluklarla çıktığını biliyorum. Bu yüzden bir PC'im olmadığı halde derginizi 4 aydır alıyorum. Game-Show'u almamın tek sebebi sizlere destek olup, dergiyi yaşatmak. Ayrıca hediye disket vermenizi de çok takdir ettim...
...PC almak için gelecek olan para elime geçmek üzere. Ayrıca, bu iş için gerekli olan fizibilite çalışmalarımın da büyük bir kısmını hallettim. Ancak yine de kafama takılan bazı sorular var. Cevaplarsan sevinirim.
1- DX-4 mikroişlemci Pentium'a upgrade

edilebiliyormu? Hayırsa neden.... Yahu Allah aşkına şu upgrade işini ayrıntıları ile anlatır mısın?
2- Şu an piyasadaki Cd-Rom, Ses kartı, Modem vs. ortalama fiyatlarını verebilir misin?
3- O Not Enough herife söyle, hayatı tehlikede! Kurulacak Engin Abla Fun Club'un müstakbel üyeleri fellik fellik bu herifi arıyoruz. Ona göre ayağını denk alsın!!??..
Bir dahaki sefere kendi PC'im ile ilgili sorularla görüşmek üzere...
Mehmet Emin Yılmaz
Kara Kaşlı Memedim,
Bizlere destek olduğun için sana ve tüm arkadaşlarına Game-Show camiası adına teşekkür ediyorum. Arkamızda böyle bir desteğin olduğunu bilmek bize gerçekten güç ve çalışma zevki veriyor. Mektubunu kırptığım için özür dilerim ama malum biliyorsun yer problemleri.
Tınınınıııımm..... İşte sorularının cevapları:
1- 486 Mikroişlemci'nin Pentium'a Upgrade diye birşey sözkonusu değil. 486'yı atacaksın, satacaksın, Pentium CPU'yu alacaksın. Tabii bununla da bitmiyor. Mainboard'unu da değiştirmen gerekiyor çünkü soket tipleri de farklı (486 Socket 3, Pentium Socket 7).

2- CD-ROM:
X2: 60-80$, X4: 105-130$, X6: 140-170$, X8: 190-245$.
SES KARTI:
SB16 Uyumlu: 55-110$.
MODEM:
14400 Int: 65-190$, 28800 Int: 180-300$
3- E.A.F.C. kuruluş çalışmaları tüm hızı ile devam ediyor, sabırla bekleyiniz (Titre ve kendine gel Serkan efendi). Ama siz yine de dokunmayın bu adama (Zaten Allah vurmuş, düşene bir tekme daha vurmak yakışmaz sizlere).En kısa zamanda kendi PC'ne sahip olursun inşallah.
Sevgili Muder kardeş, yahu valla bravo sana. Hiç üşenmeden tam 6 tane mektup yazmışsın pes... Sana söz birdahaki aya seninle daha etraflı ilgileneceğim.
Görüşmek üzere....
KIL OLDUM: Sayın PİYANGOLA GAMESHOW yapımcıları. Programınızın ...!özgün!... isminden dolayı hepinize tebrikler. Varolun.....
ENGİN '90-60-90' ABLA
(Hiç şüpheniz olmasın)

YENİLİK
ARS ELEKTRONİK
LİSTEDEN OYUN SEÇMEYE PAYDOS.
OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.
EN SON OYUNLAR
CD OYUNLARI
5000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
ARS Elektronik
Tel : 0216 337 35 97
Söğütlüçeşme cad. Pavlonya Sok. No:2/9 KADIKÖY / ISTANBUL

CHEATS

Geçen ay hepinizin hayatları için aradığım tüyolardan birisini buldum: Maskelerinizi çıkartın. Hepiniz yüzlerinizin gerçek hatlarını ve ifadelerini saaklayan maskelerinizi çıkartın. Belki ölümsüz olmayacaksınız ama şahsiyeti garanti edebilirim. Gelelim oyunlarınız için haazırlanan tüyolara. Hazırlanan diyorum çünkü bu ayki cheat'leri Engin Abla ve Big Ben buldular. Bana da sizlere sunmak kaldı:

Mert TOPÇU

TYRIAN

Hımm, güzel bir shoot'em-up. Güzel tüyolar. Beğendim.
Ölümsüz olmak için: F2+F3+F6'ya aynı anda basın.
Level atlama: F2+F6+F7'ye aynı anda basın.
Tekno-unknown enemy-stormwind: Yeni gemiler demektir.
Destruct: Oyun...Söylemeyeceğim işte, bana ne bana beni al beni al zort onu alma..

GREED

Bu oyunun ismi bu kadar kısa değil di. Persuit miydi neydi? Neyse bilen biliyordur. Bilmeyenler bilenlerden öğrensinler. Nasreddin Hoca sağolsun!
KMFDM: Full Cephane
CHANNEL7: God modunu aç kapa
RAVEN: Her şeyin başı sağlık.
OMN.: Neredeyiz? Nereye gidiyoruz? Bilmeyenler haritaya bir göz atsınlar.

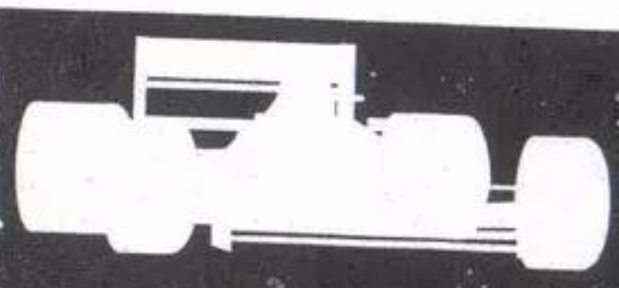
MECH WARRIOR 2

Geçen sayımızda Cheat sayfalarının matbaada başlarına gelen talihsiz bir kaza sonucu Mechwarrior 2'nin tüyosu ağır darbe almıştır. Okunmayan satırı: CTRL+ALT+SHIFT tuşlarına aynı anda basarak diye düzeltiyorum. Umarım düzelmiştir.

DESTRUCTION derby

Araba yarışlarından hoşlaananlar için bu a iki en yeni yarış oyunu için taze tüyolarımız geldi, haanım! Wrecking Racing Championship yarışında adınızı !DAMAGE! olarak girin. Aynı haraketi NPLAYERS olarak da yapabilirsiniz. Eğer oyunda başarılı olamıyorsanız size bir tüyomuz daha olacak. Ters yönde gitmeyi deneyin. Hem arabanız yıpranmaz hemi de çok para kazanırsınız.

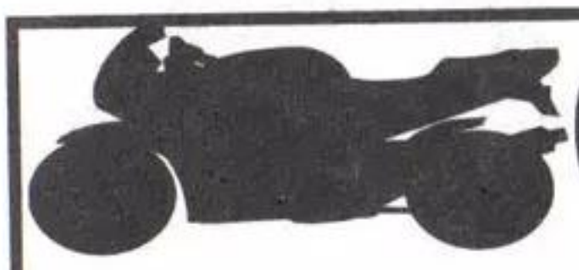
SCREAMER



İsim hiç de ybancı gelmiyo ama hatırlayamadım.. Evet evet bu o kabus oyun: Geçen ay Game Shhow ile verilen bilmem kaç bin demo disketini saatlerce çekmiştik de!
Neyse biz yine de cheatimizi esirgemeyelim. Aşağıdaki kodları ana ekranda yazarsanız tamamdır. Eğer doğru yazmışsanız da bir ses duycaksınız. Screamer bu cheat işine biraz bozuluyo da:

TAZOR: Bullet Car verir. **VTELO:** Bütün 6 yarışı da verir.
CLOCK: Saati bir yarışlığına durdurur.
MONTY: Konileri, köşeleri kızlara, tavşanlara falan dönüştürür.
JOINT: uukaarıdaki dönüüşümün korkunç olanı. ABURN: Bilgisayarın kullandığı arabaları kitler. (Ne demek anlamadım.)
INVER: Ekstra 6 track daha (ilk 6 ama tersten) verir.
MIRRO: Herhangi bir track'ın yansımasını çıkartır. (Ayna gibi mi yani?)
UPDOW: Herhangi bir track'ı yani pisti aşağı yukarı sürdürtür. (Sürsünler tabi de nasıl oluyoki?)

CYCLEMANIA



Ana menü ekranında FASTERFASTERFASTER yazın.

ÜMRANİYE
BİLGİSAYAR

COMMODORE 64, AMIGA 500-600-1200, PC, SEGA,
SEGA MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR,
SUPER VISION, SUPER NINTENDO
ALIM, SATIM, TAKAS, TAMİR OYUN VE YAN ÜRÜNLERİ
CD"YE KAYIT YAPILIR
AMİGA VE PC'DE EN SON OYUNLAR

ÜCRETSİZ LİSTE GÖNDERİLİR,
ŞEHİR DIŞINA KARGO İLE SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

ALEMDAĞ CAD. ÜMRANİYE ÇARŞISI
MAHMUTOĞULLARI İŞHANI
NO:53/4 ÜMRANİYE İSTANBUL
TEL: 0216 3168752 - 0216 4437061
DİKKAT! PAZAR GÜNLERİ DE AÇIĞIZ! DİKKAT!

SAYI 1: LION KING, TRANSPORT TYCOON, NASCAR RACING, UNIVERSE, PANZER GENERAL, MORTAL COMBAT

SAYI 2: GUILTY, SUPERFROG, HERETIC, THEME PARK, WARCRAFT, DAWN PATROL

SAYI 3: PIZZA TYCOON, BODY BLOWS, DESCENT, EARTHSIEGE, BC RACERS, DAY OF THE TENTACLE, RISE OF THE TRIAD

SAYI 4: SIM TOWER, JUNGLE STRIKE, STREET FIGHTER2, PLAYER MANAGER3, BUREAU13, LEMMINGS, MASTER OF MAGIC, SAM&MAX, ALONE IN THE DARK3

SAYI 5: XCOM, HIGH SEAS TRADER, LEMMINGS3D, KING'S QUEST7, F-15 III, SIMCITY 2000, POWER DRIVE

SAYI 6: INTERRUPT, SLIPSTREAM, TIE FIGHTER, DUNE2, RELENTLESS, COLONIZATION, FULL THROTTLE, SUPER STREET FIGHTER 2

SAYI 7: STRIKER'95, TERMINAL VELOCITY, MATER OF ORION, DARK FORCES, ULTIMATE SOCCER MANAGER, FX FIGHTER, MYST

TUKENDİ TEŞEKKÜRLER

TUKENDİ TEŞEKKÜRLER

TUKENDİ TEŞEKKÜRLER

Yazıp İstediniz de Göndermedik mi?

ESKİ SAYILAR

SAYI 8: SCOTTISH GOLF, PRISONER OF ICE, HI-OCTANE, BIOFORGE, MAGIC CARPET, PLAYER MANAGER2, POLICE QUEST4

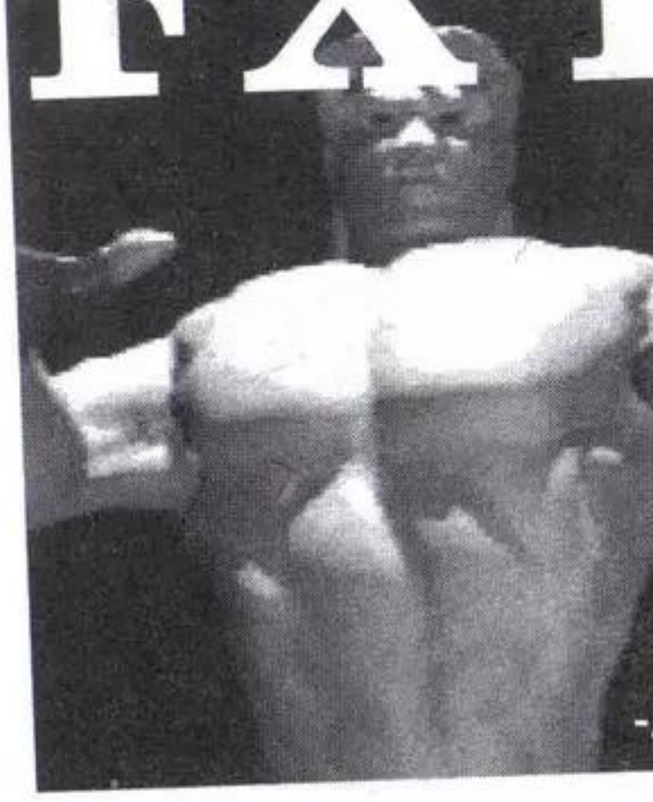
SAYI 9: SUPER KARTS, C.A.P., MARIO, MAGIC CARPET2, MICRO MACHINES2, PHANTASMAGORIA, ALONE1, COMMAND & CONQUER, SIMON2

SAYI 10: ABUSE, NEED FOR SPEED, MORTAL KOMBAT3, ALONE2, FATAL RACING, IGOR, STAR TREK, CYBERIA

SAYI 11: REBEL ASSAULT2, HEXEN, FIFA'96, CEASAR2, CHAMPIONSHIP MANAGER2, THE DIG, THE SCROLL, HEROES OF MIGHT & MAGIC, KYRANDIA, THUNDERSCAPE

SAYI 12: ZOOP, WRESTLEMANIA, WARCRAFT, ROADWAR, VIRTUAL POOL, OCEAN TRADER, SHANNARA, DUNE, DESTRUCTION DERBY, SPACE

FX FIGHTER



"Siren"
DİZ: İLERİ + K -TRANS: U + P
-TelekinetiK ATIŞ: U + P (Close) -YUMRUK: İLERİ, İLERİ + P
-TEKME: İLERİ,İLERİ+K
Venam -TEE: GERİ,İLERİ + K
-TRANS: U + P -ASİT HAREKETİ: GERİ, İLERİ + P
-YUMRUK COMBOSU: İLERİ,GERİ + P,P,P
-AYAK ATMA: GERİ,İLERİ + K (YAKIN)
-AĞIR DARBE: İLERİYE HIZLICA BASIN SONRA P'YE BASIN -

battledrome

1- Karakterinize isim verirken başına "*" yıldız oyun. (*Timur gibi.)
Bu hareketiniz karşılığı 500 Milyar kazanmalısınız.

BigBEN

Hayat beni hiç yenemedi, hiç vuramadı yumruğunu yüzüme, çünkü ben ona hiç güvenmedim. Beni hiç bir kadın terk etmedi, hiç bir kadın beni aldatmayı başaramadı. Ben hiç bir kadını içki kadehlerinde, sigara dumanlarında aramadım, çünkü ben hiç birine güvenmedim, ileriye dönük bir tek hayal bile kurmadım. Hiç bir dostum beni terk etmedi, hiç biri beni sırtımdan vurmadı, vuramadı çünkü benim hiç dostum olmadı. Güvenebileceğim, derdimi anlatabileceğim kimsem olmadı.
Belki de bütün bu lafların doğru olmasını isterdim fakat hiç biri doğru değil. Benim sevgilim de oldu, dostum da, ileriye dönük hayattan beklentilerim de. Çok darbeler aldım, çok yumruklar yedim. Aldatıldım, satıldım ve her darbeden bir ders aldım. Her terk edilmeden bir sonuç çıkarttım kendime. Kendimin yanlışlarını gördüm ve daha iyiye, en iyiye doğru koştum hep. "Her savaştan daha güçlü çıkarım ben..." mantığıyla hareket ettim. Ve işte burada, tam burada ayaklarımın üstünde dimdik duruyorum....Bağımsızlığını ilan etmiş daha önemlisi kabul ettirmiş, bayrağını göklere çekmiş ve ülkesinde iç huzuru sağlamış bir kral gibiyim....Ne güzelim ben...
Aslında böylede hissetmiyorum biliyor musunuz ? Ama böyle hissetmem gerektiğine inanıyorum. Aksi taktirde yaşıyamam, nefes alamam. Ölürüm, iç organlarım çürür.
Galeyana getirici bu lafları neden yazdın oğlum Big-Ben derseniz size cevabım şu olur : Hayattan darbeler alan bir çok insan olduğuna inanıyorum. Bu tip insanların çoğu aldıkları darbeler sonucu hayattan kopmak gibi veya bunun türevi yolları seçiyorlar. Ben de diyorum ki, bu tip kararlar almaya hiç gerek yok, her olaydan bir ders çıkarın falan filan diyorum ve birden çok sıkılıyorum ve konu değiştiriyorum....Mektup konusuna bir açıklama getirmek istiyorum. 1 adette olsa mektup aldım. Belki ileride daha çok alırım. Fakat aldığım karara göre köşemin boyutunu hiç büyültmeyeceğim. (Aynı büyüklükte 10 köşe yapabilirim belki.)Bu da mektuplarınızı yayınlayamayacağım anlamına geliyor. Siz yine de yazın belki kafamız uyar arkadaş oluruz. Bilardo, okey oynar, sinemaya gider, içer ve Kızılkaya'lardan hamburger yeriz.
Ahh Bolu, ahh Bolu'nun güzel insanları. Lütfen o güzel atlara binip gitmeyin...
MERTER: E-5'eçıkarken ki gazeteci de bir adet satılmış. Neden böyle ya. Gidin alın lütfen. BOLU: Bolu'da dergimiz az satılıyor. Bunu farkettik. Aman derim... Şölen lokantasının ilerisindeki Şan (Galiba) isimli kırtasiye-gazeteci gibi yerden alın lütfen...
"LA KAMPANYA DÖ BIG-BEN: BÜTÜN OYUNLAR AYNI TUŞLA BİTSİN...."
(İmzalarınızı bekliyorum....) KUSMUK 1 : MAC, geçmiş bayramını kutlarım... KUSMUK 2 : Sinemaya gidek...
see'ya next time, we love'ya. Goodnight. Thank youuuu

SUNCOM

BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK
DIŞ TİCARET TURİZM LTD.ŞTİ.

139$ 6xSPEED CD ROM

4 MB SIMM 69$

486 DX 2-66 CPU	635 $
486 DX 4-100 INTEL CPU	675 $
PENTIUM 75 INTEL CPU	889 $
PENTIUM 90 INTEL CPU	979 $
PENTIUM 100 INTEL CPU	990 $
PENTIUM 120 INTEL CPU	1.050 $
PENTIUM 133 INTEL CPU	1.130 $
PENTIUM 155 INTEL CPU	1.269 $
PENTIUM 166 INTEL CPU	1.499 $

FİYATLARA KDV DAHİL DEĞİLDİR. DOLAR KARŞILIĞI TL.
GARANTİ BANKASI DÖVİZ TRANSFER KURUNDAN HESAPLANIR.

TÜM MODELLER 1 YIL GARANTİLİDİR.

** PC CD-ROM OYUNLARI **

29$

MULTIMEDYA KITI PRO

16 BIT SES KARTI-MİKROFON-HOPARLÖR

CD ROM DRIVE-

99 $

VALİ KONAĞI CADDESİ NO: 109/38 KONAK ÇARŞISI KAT 1
NİŞANTAŞI - İSTANBUL

TEL: 212 230 49 60 - 232 00 61 FAX: 232 01 45

GİDEREK KARIŞAN BİLGİSAYAR PİYASAMIZDA HER ZAMAN GÜVENEBİLECEĞİNİZ,
HER ARADIĞINIZI BULABİLECEĞİNİZ BİR TEK YER VAR:

KAMER BİLGİSAYAR

KOYİÇİ CAD. ŞAİR LEYLA SOK. MUTLU HAN 16/14 BEŞİKTAŞ 80690 ISTANBUL TEL:227 43 16-17 FAX: 259 07 91

CHRONOMASTER
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
THE DARK EYE
BADDAY ON THE MIDWAY
TOP GUN
PSYCHIC DETECTIVE
NBA LIVE '96
WING COMMANDER IV
CONGO
TERMINATOR FUTURE SHOCK
VIRTUAL KARTS
POOL CHAMPION

SHOW COMPUTER

Günü gününe
oyun ve programlar
Hardware ve Software
konusunda tam çözüm

Nişantaşı
Akkavak Caddesi
No: 6/1 Nişantaşı
Tel: 2478061
2310638

aidata
yetkili satıcısı

SHOW COMPUTER

Etiler
Nispetiye Caddesi No: 6
Gamgam Pasajı Etiler
Tel: 2635388